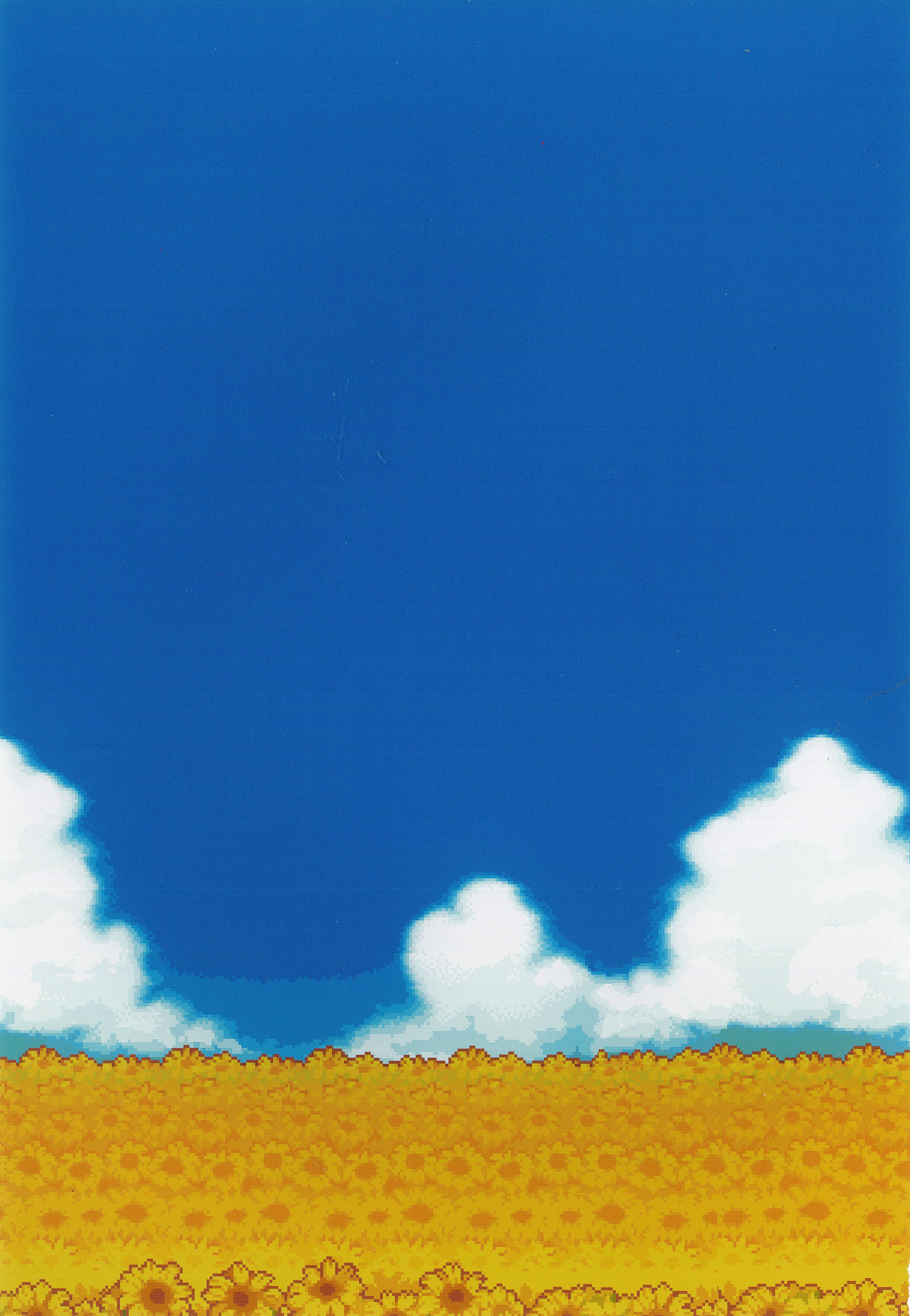

ポリアンナ 2
"MOTHER" OFFICIAL COMIC
Pollyanna
2

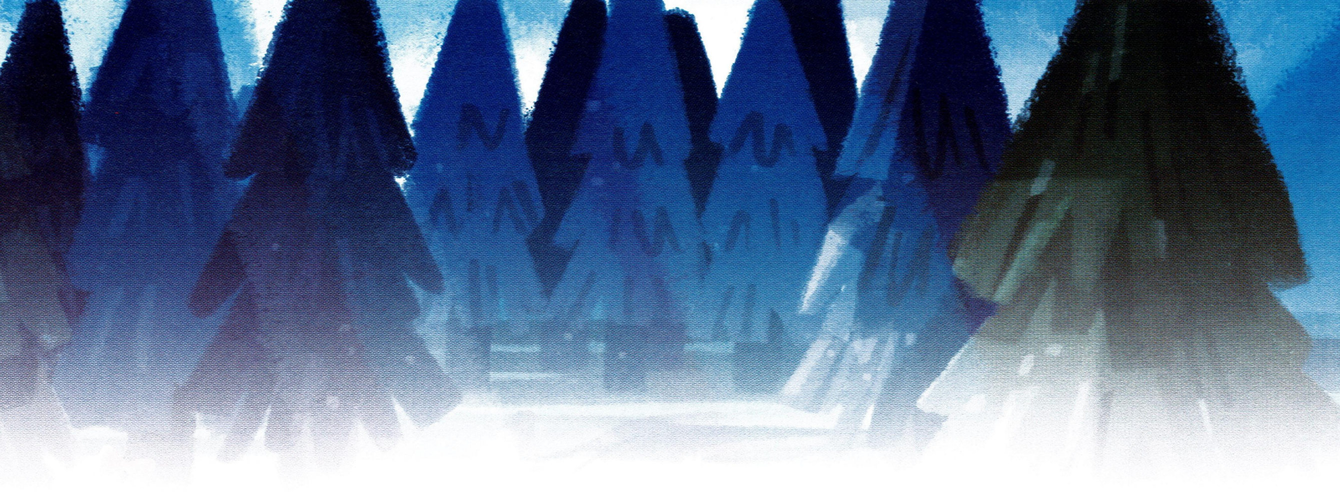


ポリアンナ２ "MOTHER" OFFICIAL COMIC

Pollyanna 2

母には何度
言っただろうか。

糸井重里



ポーキーのこと。（序文にかえて）

ITOI SHIGESATO
糸井重里

だれでも知っていることなのだけれど、
ポーキーは、どこかの他人じゃない。

この世界から、たんねんに
ポーキーや、ポーキーのようなものを
消していったら、
なにもかもが消えてしまうだろう。

みんなの見てないところでは、
きっとポーキーは、いいひと
…ではなかったりして。
もっと、さらにろくでもないやつで、
ガキっぽいわるいことや、
ひきょうなことなんかをかんがえてる。



だけど、ポーキーがいなかったら、
この世界は消えてしまうんだ。
おもしろさも、うつくしさも、
こころやさしさも、
かなしみも、がんばりも、
みんな消えてしまうだろう。

いま、この文を、
読んでいるのはポーキーだね。
きみをほめているわけじゃないよ、
ただ、そういうものだと言ってるだけだ。

ポーキー。
いや、なんでもないです。






MOTHER WORLD
今川伸浩 IMAGAWA NOBUHIRO

"MOTHER" OFFICIAL COMIC

ポリアンナ２

Pollyanna 2

もくじ

1 糸井重里 ポーキーのこと。（序文にかえて）

4 今川伸浩 MOTHER WORLD

8 『MOTHER』シリーズについて。

10 澤田圭 おもいでのなか

12 増田セバスチャン＋Lovelies Lab・Studio しあわせのあおいうし

15 松本大洋 ウィンターズの思い出

17 久米田康治 足の小指に似た岩

25 宇仁田ゆみ 俺のMOTHER

29 カメントツ FLYING MAN PRAY

33 施川ユウキ マザーズマザー

37 小山健 チョイス

45 詩原ヒロ いじわるな幻覚

49 カナヘイ MOTHER2の４コマ

53 上野顕太郎 LOVER

69 凸ノ高秀 俺のネスはオ・ネットなまりがすごい

73 福地翼 テレポートα

81 大石浩二 PK LOVE

89 アントンシク プロローグ

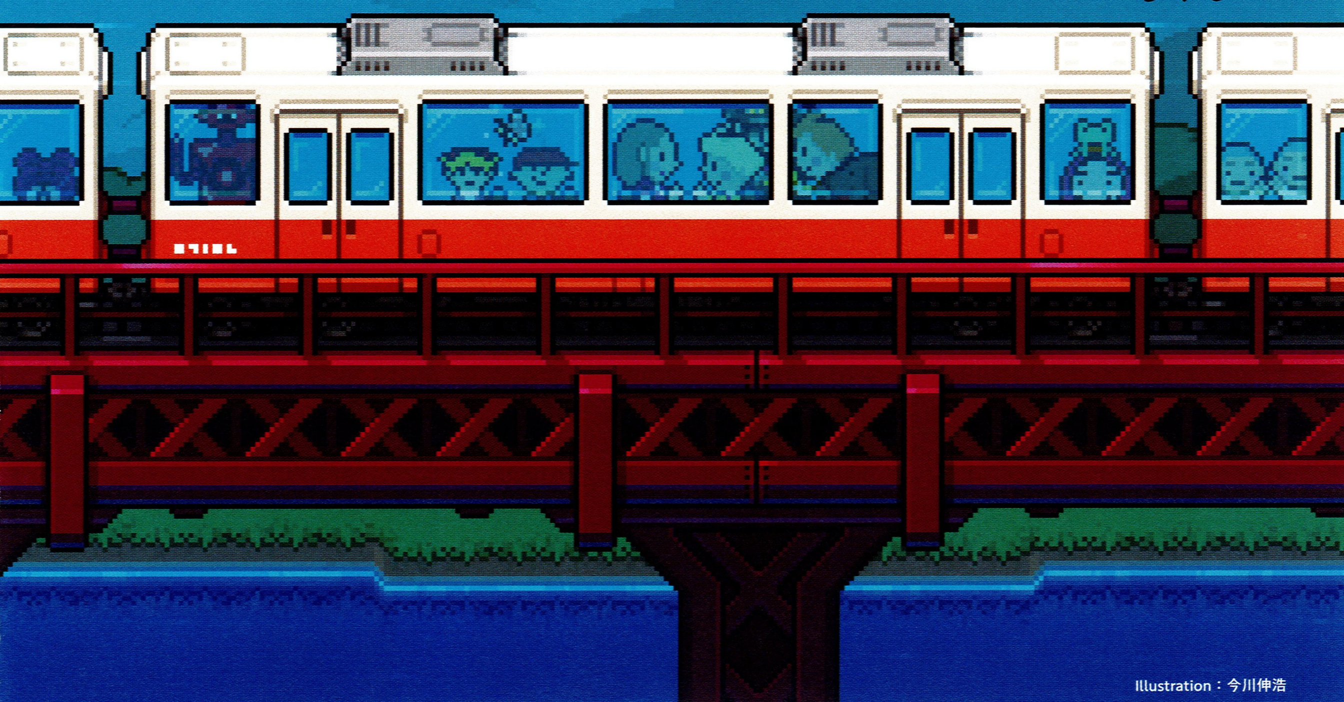
97 恵口公生 キミのMOTHER

100 本秀康 Your Guard is My Mission

107 OMOCAT 8 MELODIES

111 朝井麻由美＋ながしまひろみ ポーキーのこと

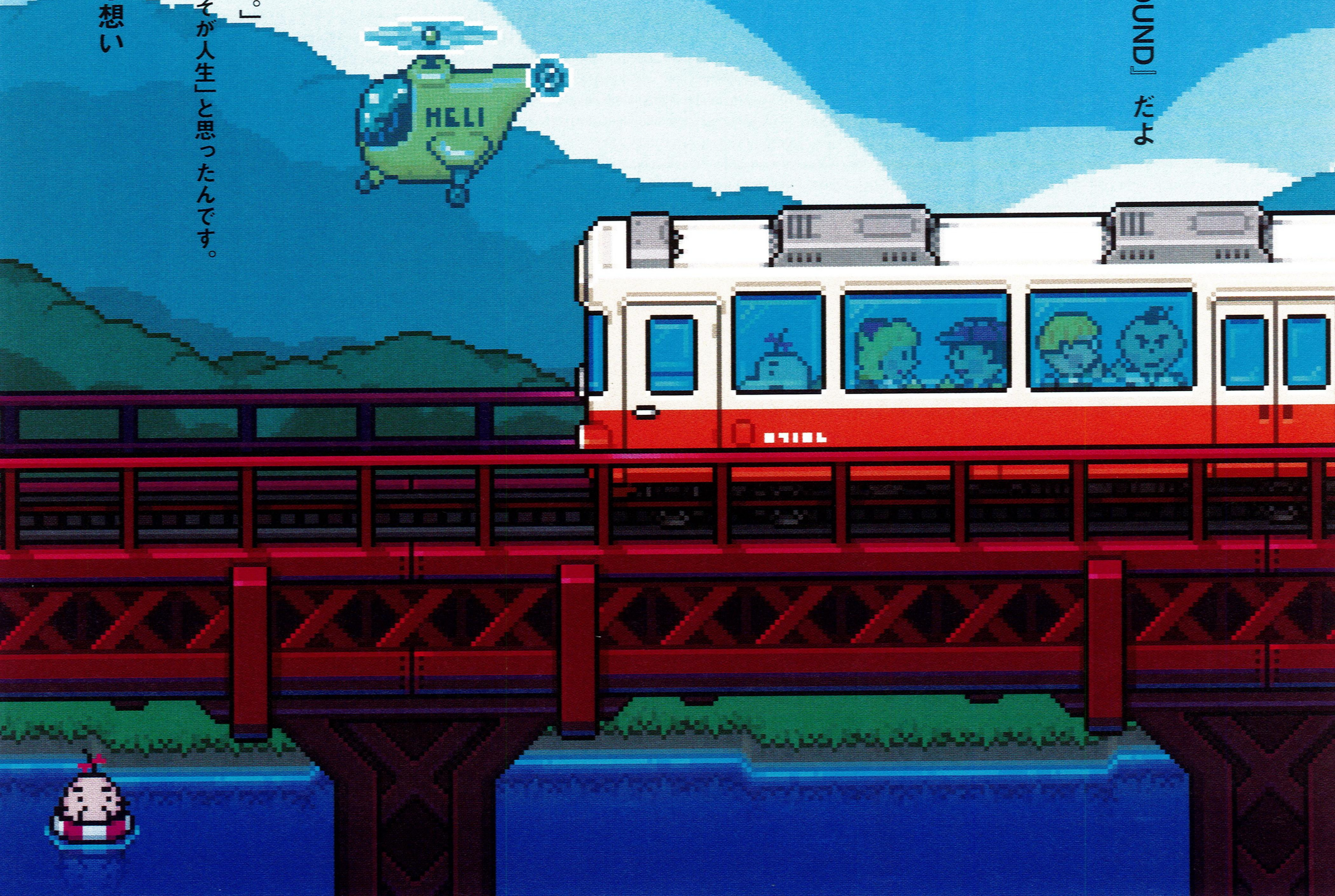
117 SAKAE&するぼ コーヒーとともに



Illustration：今川伸浩

123 ムライ GOOD NIGHT BROTHERS
127 トビー・フォックス 『MOTHER』じゃないよ、『EARTHBOUND』だよ
131 中川いさみ ブーメラン
137 山本さほ ブタマスクのひみつ
145 榎屋克優 20歳のMOTHER2
153 竹谷州史 クラブ・チチブーのおもいで
161 羽生生純 ママ電
165 conix MOTHERはじめてガ～ルとだいすきガ～ル
169 ほろばいさ子 MOTHER's MOVIE
177 浅野りん ジャイアント ステップ
181 Dr.イム かみのしっぽはここにある
187 ありがひとし ネンドじん
191 ふじのきともこ カエルさん かんさつにっき
195 立藤ともひろ いったんぼくは
199 種田優太 オネットのかたすみで
203 ÖYSTER MOTHER2 ことばひろい
207 水あさと 旅が終わった／旅が終われば
215 成家慎一郎 Telepathy

61 INTERVIEW 01 中村悠一（声優）「大人になって遊ぶと、違うんですよね。」
102 INTERVIEW 02 渋谷龍太（SUPER BEAVER）「ポーキーの右往左往こそが人生」と思ったんです。
130 旅のスケッチ（表紙ラフ） ア・メリカ
231 すきな たべもの／カッコイイと おもう／「MOTHER」に対する想い



『MOTHER』シリーズについて。

『MOTHER』シリーズは
糸井重里が企画し、
シナリオ、ゲームデザインを手掛けた
全3作のRPGです。
独特の世界観とこころに残ることば、
美しい音楽によって、
いまなお、世界中で
多くのファンから支持されています。



MOTHER

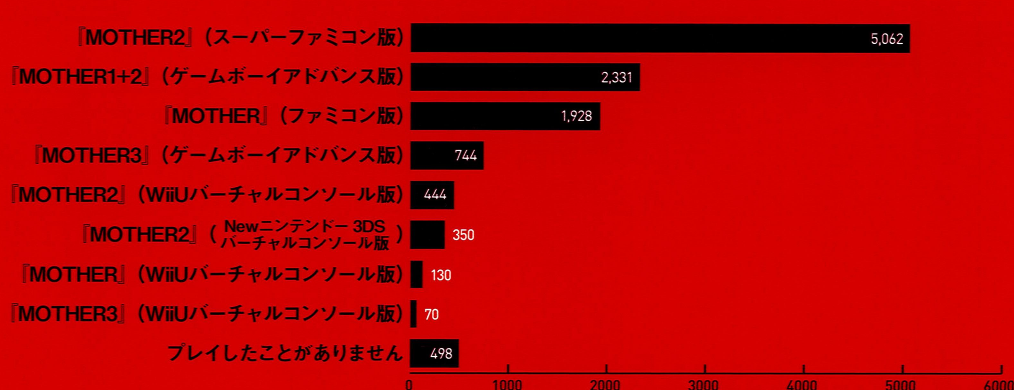
任天堂・ファミリーコンピュータ用ソフト　1989年7月27日発売

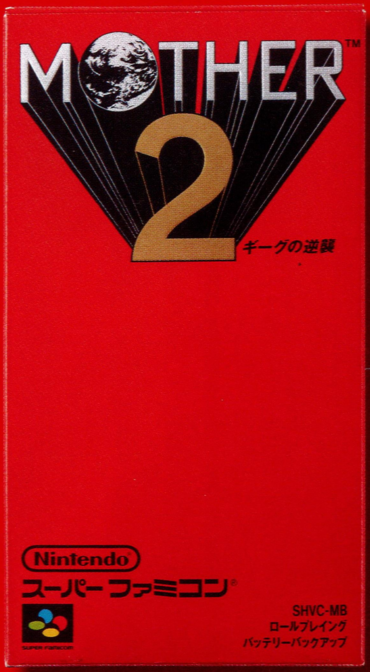
現代アメリカ風の世界を舞台に
少年たちが8つのメロディーを集め、冒険を繰り広げていく。



はじめてプレイした『MOTHER』は？

2021年3月に開催し、1万人以上の『MOTHER』ファンが参加した
アンケートで質問したところ、このような結果が。
あなたがはじめてプレイしたのは何でしたか？





MOTHER2 ギーグの逆襲

任天堂・スーパーファミコン用ソフト　1994年8月27日発売

ある日、裏山に隕石が落下し、未来の世界を救う冒険がはじまる。
恐るべき隣人、ポーキーの行方は？





MOTHER3

任天堂・ゲームボーイアドバンス用ソフト　2006年4月20日発売

平和な村がすこしずつ狂いはじめる。
切ない運命に翻弄される少年が、
奇妙な世界の謎を解き明かしていく。




澤田圭
SAWADA KEI
おもいでのなか
MOTHER
2
FRANKLIN BADGE
MOTHER
2
どせいさんの
ONZURA
MAIL
EARTHBOUND


EAGLELAND
7
BAR
7
MOTHER2
FAN
ART

増田セバスチャン＋Lovelies Lab. Studio



しあわせのあおいうし



MOTHER™

ウィンターズの思い出

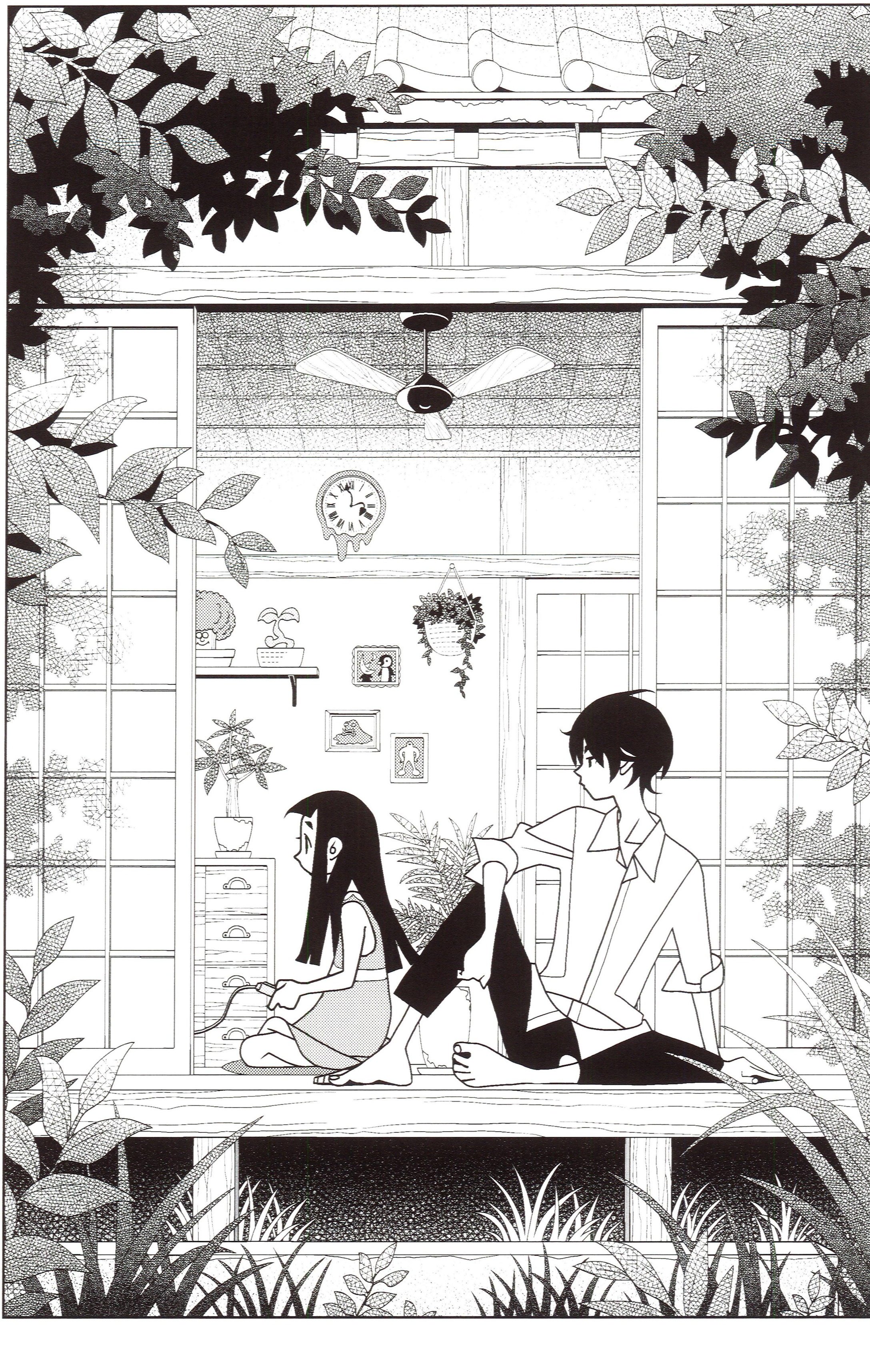
松本大洋
MATSUMOTO TAIYO



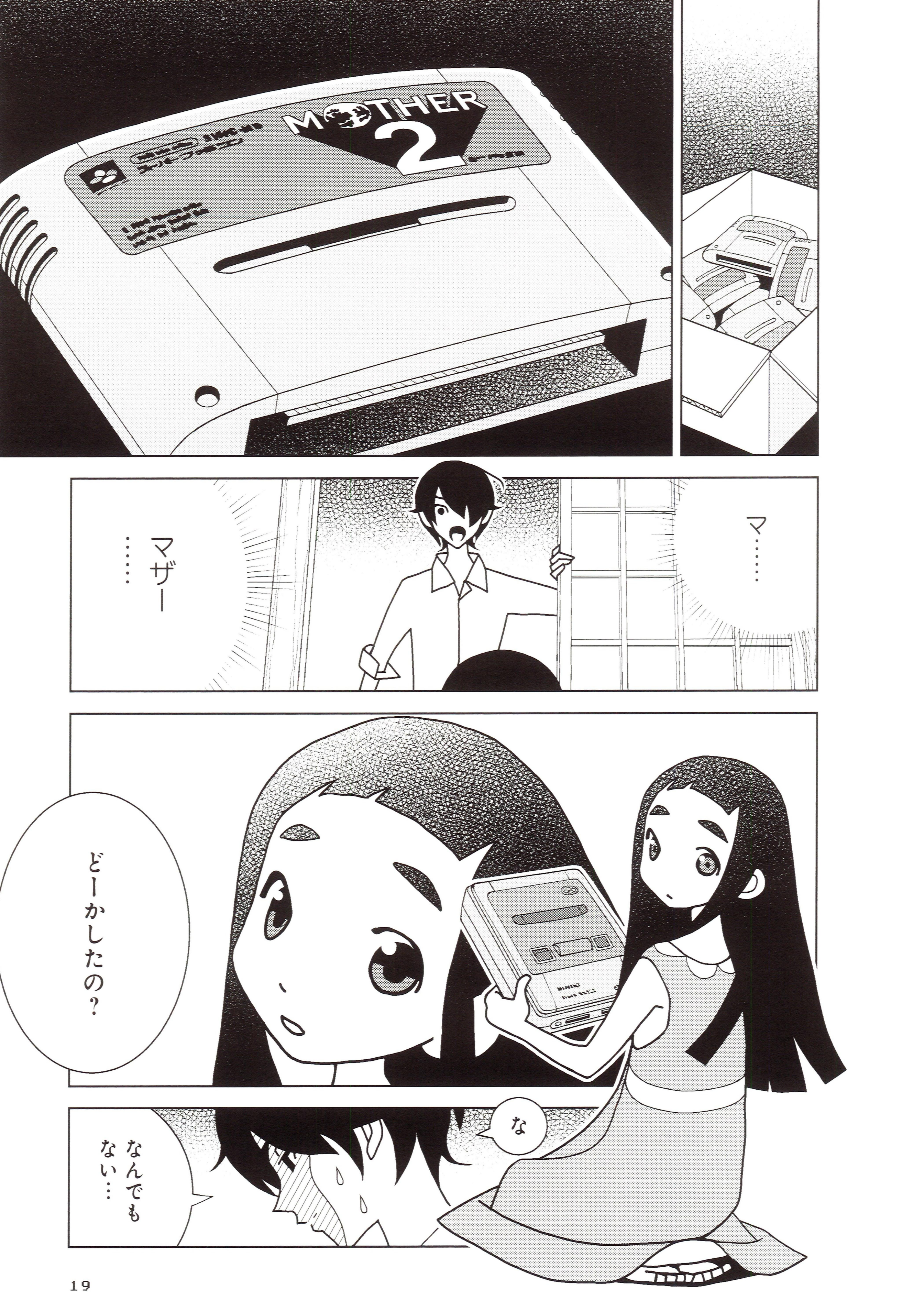


足の小指に似た岩

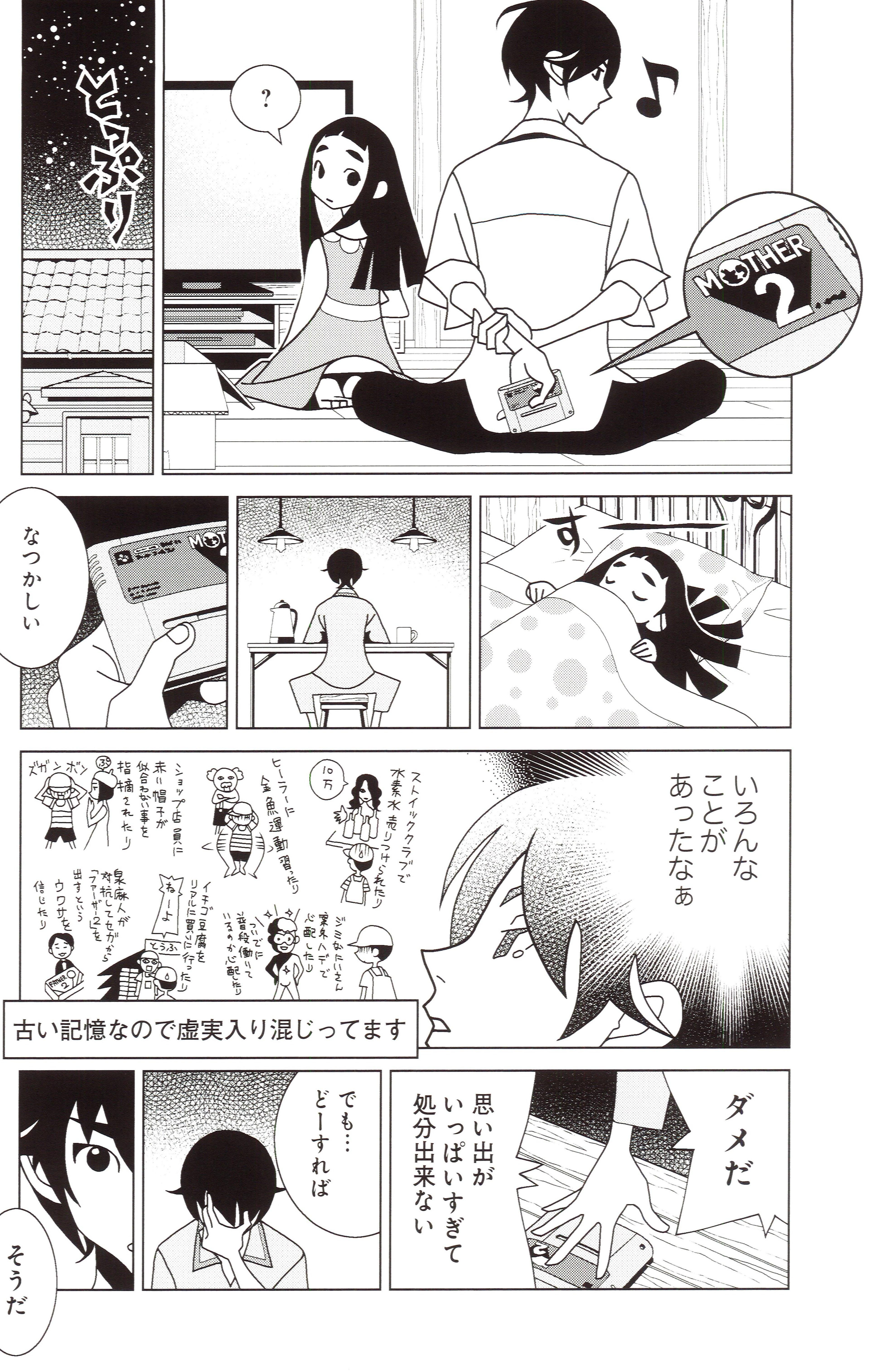
KUMETA KOUJI
久米田康治




ただいまーー
がさ
んーー
接続出来ない
ごそ
ん？
どーしたんだ
そんな骨董品
ひっぱり出して
物置にあったんだ
お父さんが小さい時遊んだんだよね
ああ
なつか…


MOTHER 2
マ……
マザー……
どーかしたの?
な
なんでもない…


マザーなんて
プレイしたら
母親のいない
娘が
悲しい思いを
してしまう
父子家庭
とにかく
アレだけは
娘が
プレイする前に
処分
しておかないと
MOTHER 2
そーっ
ん?



どっぷり
?
MOTHER 2
す――
なつかしい
いろんなことがあったなぁ
ストイッククラブで水素水売りつけられたり
10万
ヒーラーに金魚運動習ったり
ショップ店員に赤い帽子が似合わない事を指摘されたり
ズガンボン
ぷ
ジミなたいさん家系ハゲで心配したり
ついでに普段働いているのか心配したり
イチゴ豆腐をリアルに買いに行ったり
ねーよ
とうふ
泉麻人が対抗してセガから「ファーザー2」を出すというウワサを信じたり
FATHER 2
古い記憶なので虚実入り混じってます
ダメだ
思い出がいっぱいすぎて処分出来ない
でも…どーすれば
そうだ



北関東
某所山中
ざっ
ざっ
Midsummer Adventure
家のどこに
隠してもうっかり
見つかる可能性
あるからな
山奥の
地中深く
うめてしまえば
絶対見つからない
よし
断面図
これで
大丈夫
埋めた
本人すら
分からない


いや それじゃ ダメじゃん
思い出は 掘り返せないと
本人が 掘り出せなくては
ゴミをすてるな!
ただの 不法投棄じゃん
地図に 印しても
地点登録 しても バレそうだし
そうだ
隠し場所を 童歌(わらべうた)にして しのばせよう
かーごめ かごめ〜 足の小指に似た岩の ふかづめするには まだ早い 右にねりけし 左にこけし いついつ出会う〜 〆切り晩に〜 ギャグとペンがすべった うしろの正面 母ーさん
これで 大丈夫
帰ろう
しかし 何だろ
この 既視感
!
がさがさ
誰か 来た
そーーっ

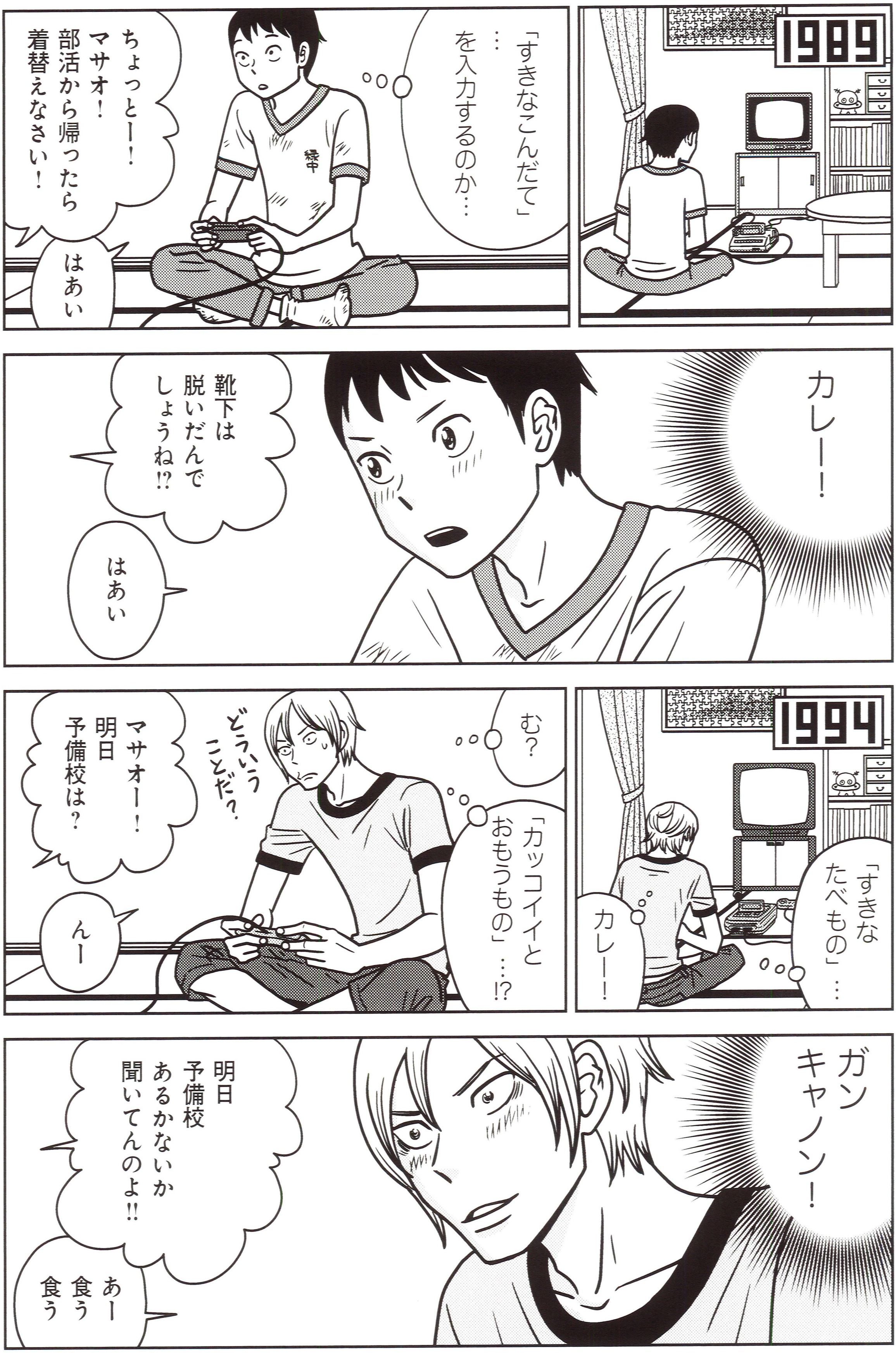
※すでに不法投棄です


ここに埋まっているはずです
まだ探してたのかよ
やめろー掘るなぁー
そこを掘るなー
世の中には
掘りかえしちゃいけないものがある
それで
ゲーム見つかっちゃったんですか？
「素晴らしい穴」だけ発見されて終わったらしい
セーフ
いつもそーすっね

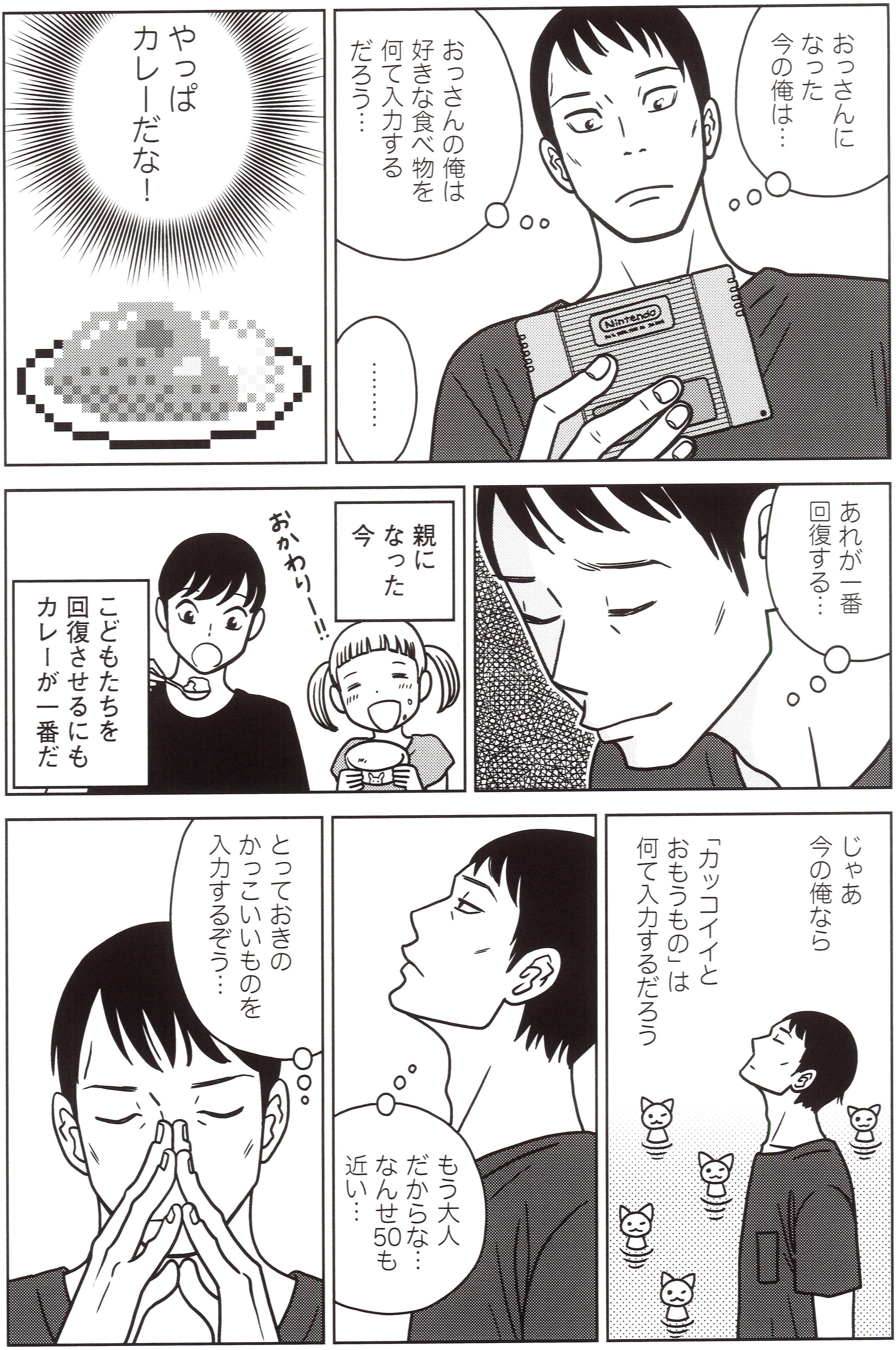
《 おわり 》

俺のMOTHER

UNITA YUMI 宇仁田ゆみ



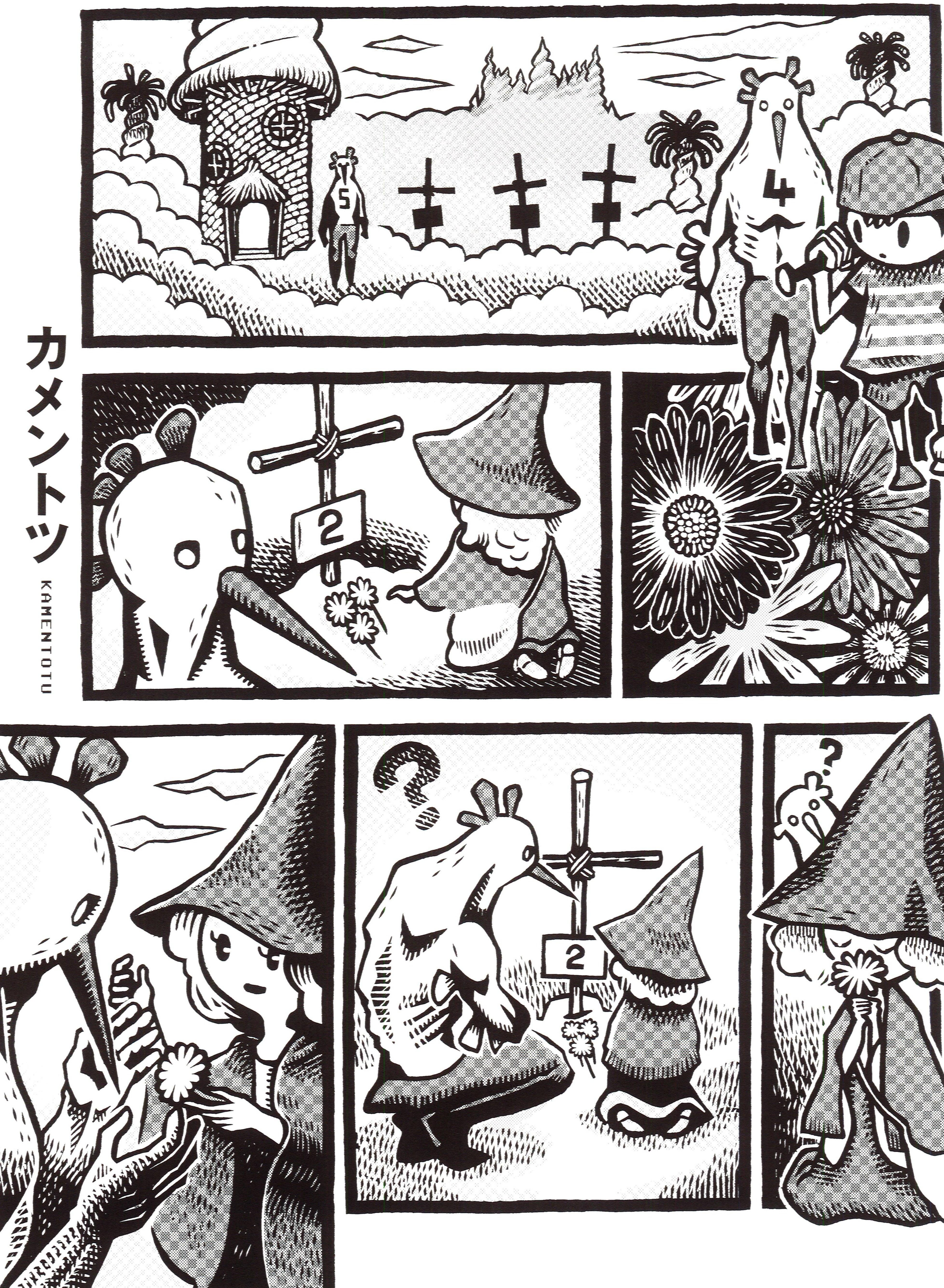

2021
シャコ
シャコ
ねえ！納戸がマサオさんの宝物だらけで狭いんだけど！
全部とは言わないから少し減らしてよ
こどもたちの物も年々増える一方なんだから！
はい…
ううむ…
いや妻の服とかもさ…
あ…
なつかし…
MOTHER 2

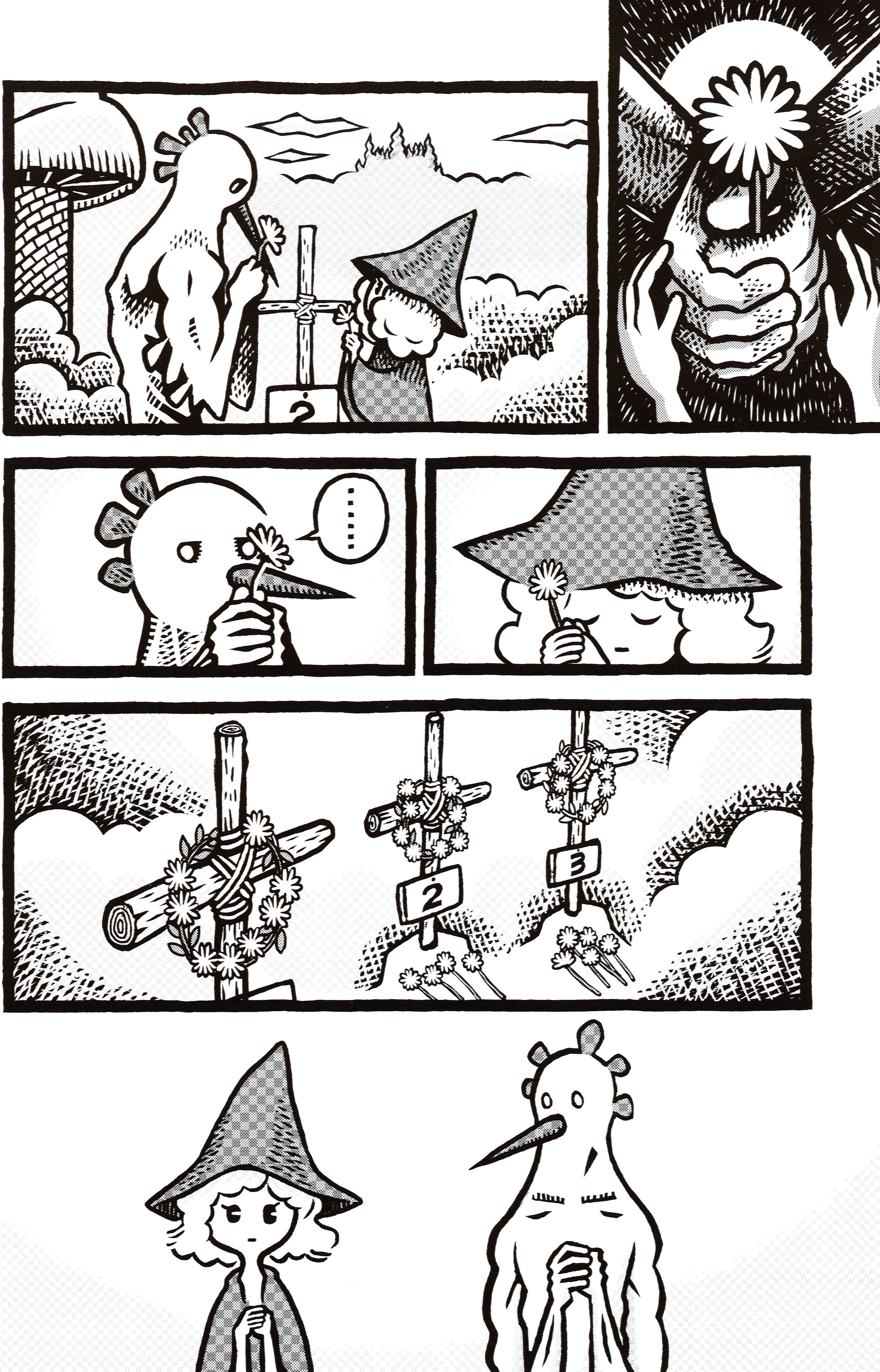

おっさんになった今の俺は…
おっさんの俺は好きな食べ物を何て入力するだろう…
………
やっぱカレーだな！
あれが一番回復する…
親になった今
おかわりー!!
こどもたちを回復させるにもカレーが一番だ
じゃあ今の俺なら「カッコイイとおもうもの」は何て入力するだろう
もう大人だからな…なんせ50も近い…
とっておきのかっこいいものを入力するぞう…


ギン
すきな たべも
……
カッコイイと
ギン
すきな たべも
カレー
……
おもう：
……
ねえ！マサオさんちゃんと進んでる!?
や…ガンキャノンだろ!!
そしてこれは死んでも捨てない!!
きゅ…
はい とっても進んでいます
HOSPITAL

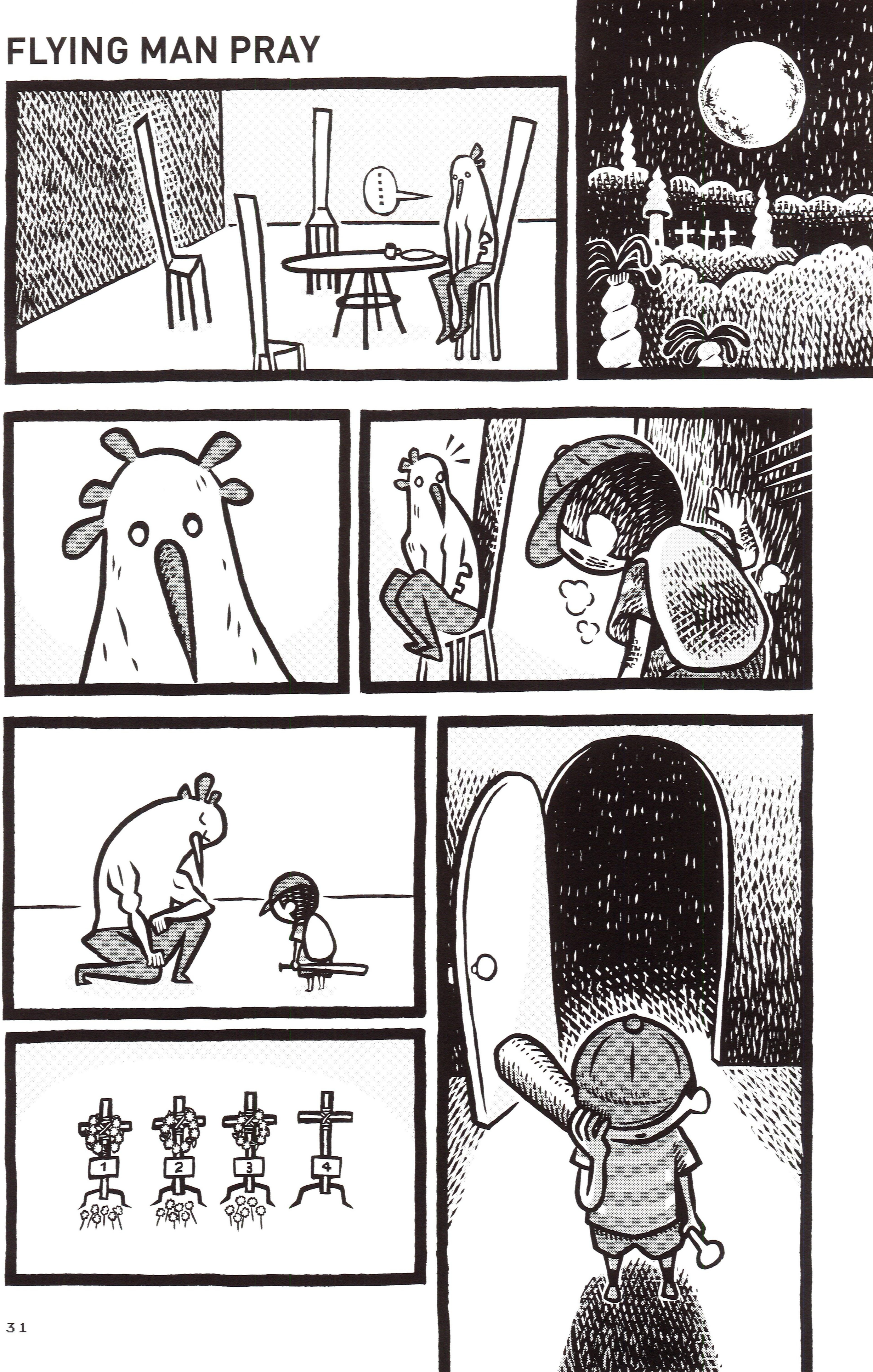
FLYING MAN PRAY

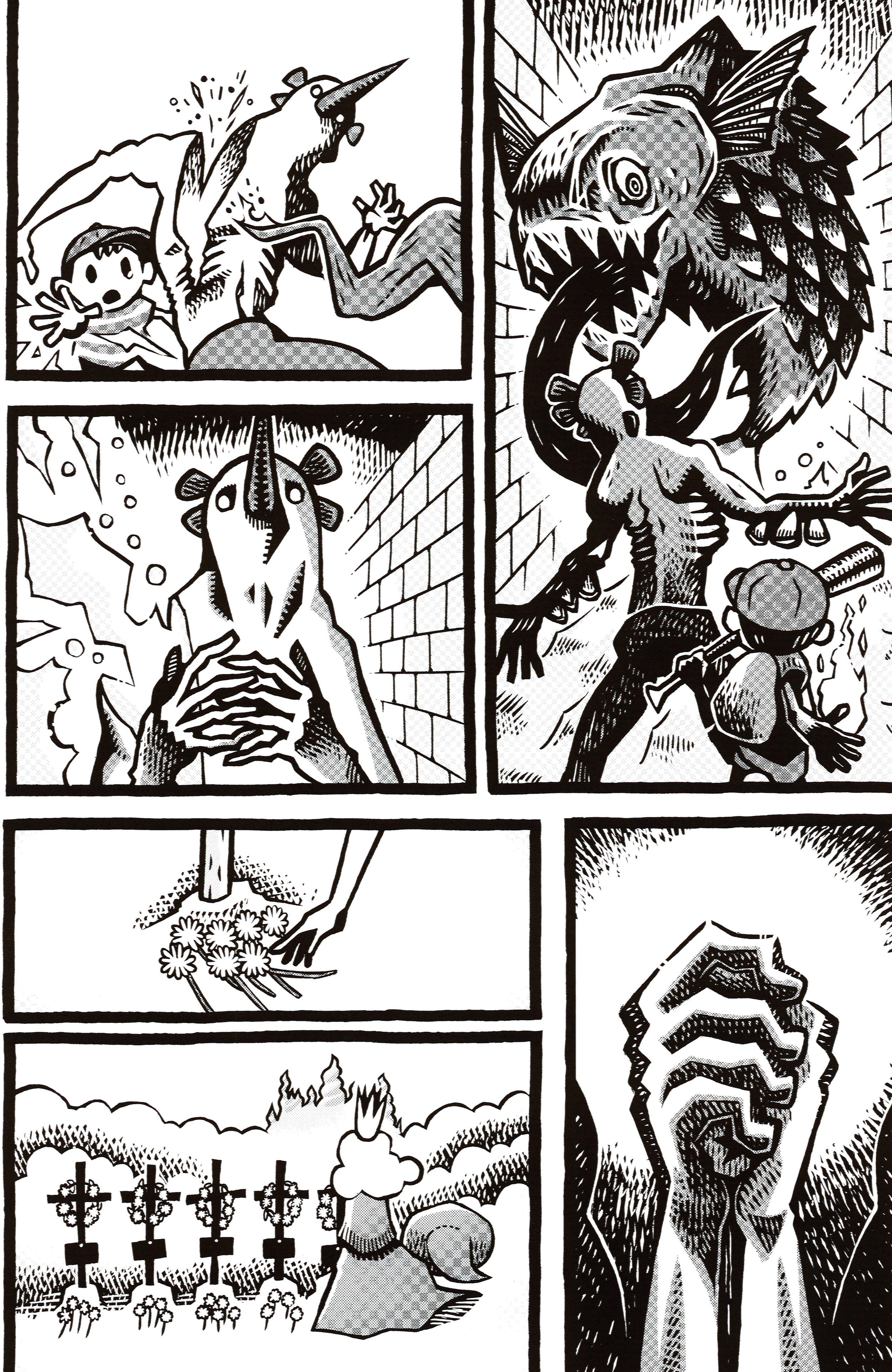
カメントツ
KAMENTOTU




......
2
3

FLYING MAN PRAY

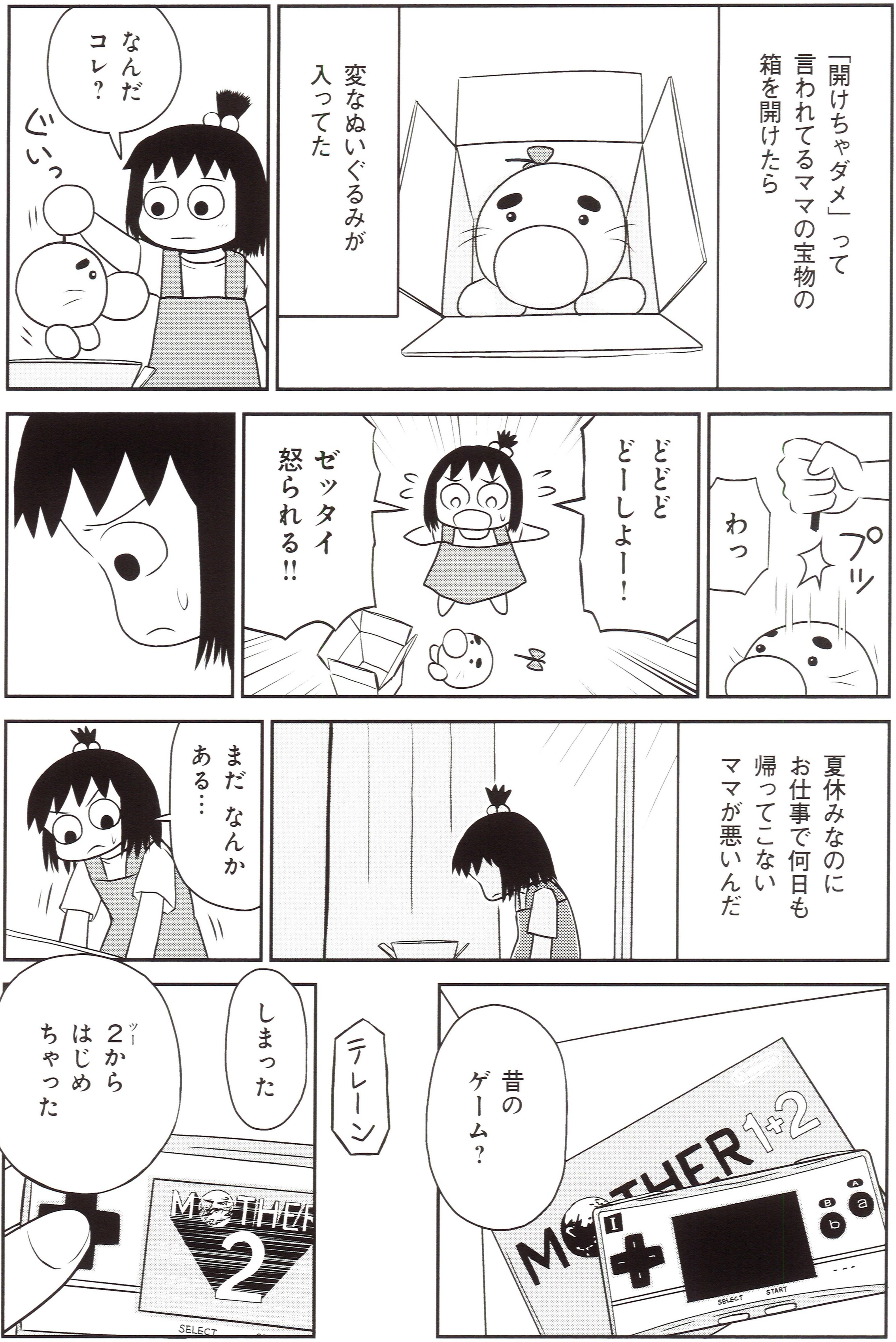




《おわり》

マザーズマザー

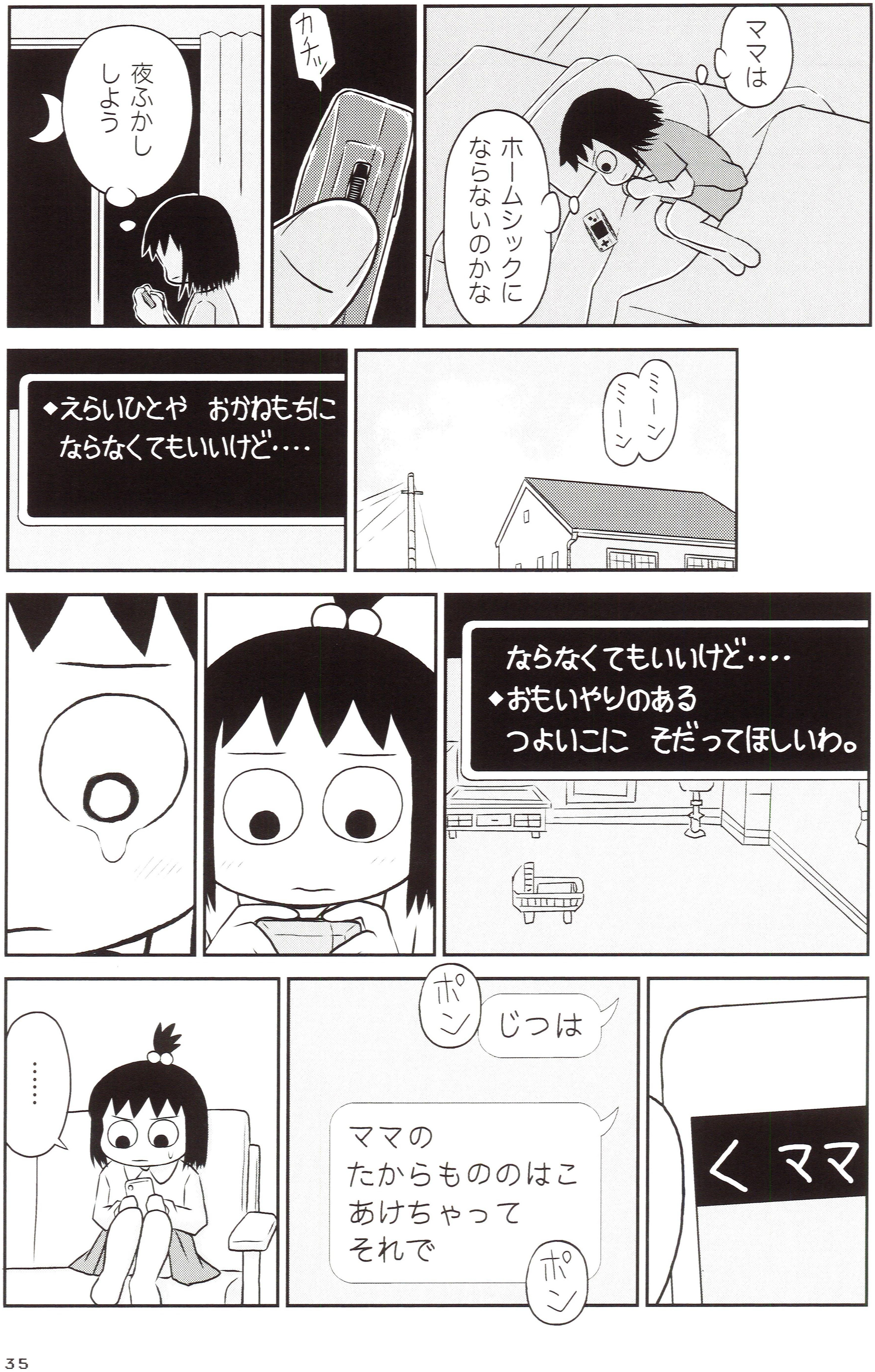
SHIKAWA YUKI
施川ユウキ





なんだ このポーキーって子むかつく
ヘビきらいしね！
わっブンブーンしんだ！
ジャイアントステップ？
ネスは ママを おもいだしてしまった。
ネスは グラタンが たべたくなった。
すきなだけ いいからね♡ ママ
オーブンでうまくやけたよ
ヤケドなんかしない！
グラタンに 粉チーズすきなだけ かけていいからね♡ ママ
大丈夫ハルコ叔母さんもお昼に来てくれたし
もぐもぐ
変わったこと？
……
べ 別にないよ！

マザーズマザー

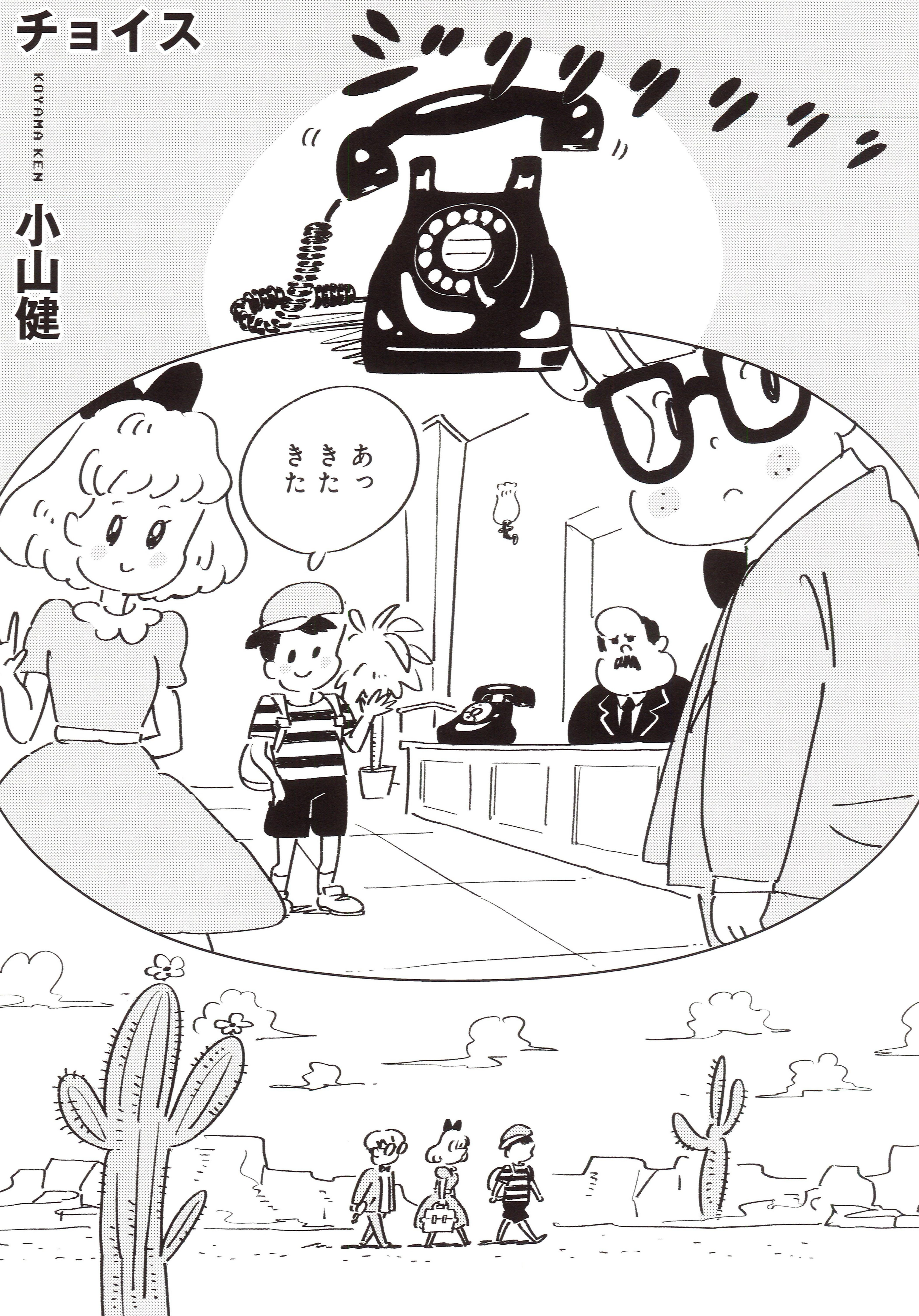

ママは
ホームシックにならないのかな
カチッ
夜ふかししよう
ミーン
ミーン
◆えらいひとや おかねもちに
ならなくてもいいけど・・・・
ならなくてもいいけど・・・・
◆おもいやりのある
つよいこに そだってほしいわ。
く ママ
ポン
じつは
ママの
たからもののはこ
あけちゃって
それで
ポン
……


どせいさんのぬいぐるみ
ポン
びくぅ
なにもいわなくても　いいの。ママは　わかってるつもりよ。
え
ポン
どせいさんのリボンついてるところ取れちゃってるから気にしないで♪
ギーグたおした
早いよ！
もっとゆったりやらないとサターンバレーの温泉でだらだらしたり
きょだいネズミたおしたあと温泉いった
あははは ママも行った！下水まみれになるからね

《 おわり 》

チョイス

KOYAMA KEN
小山健

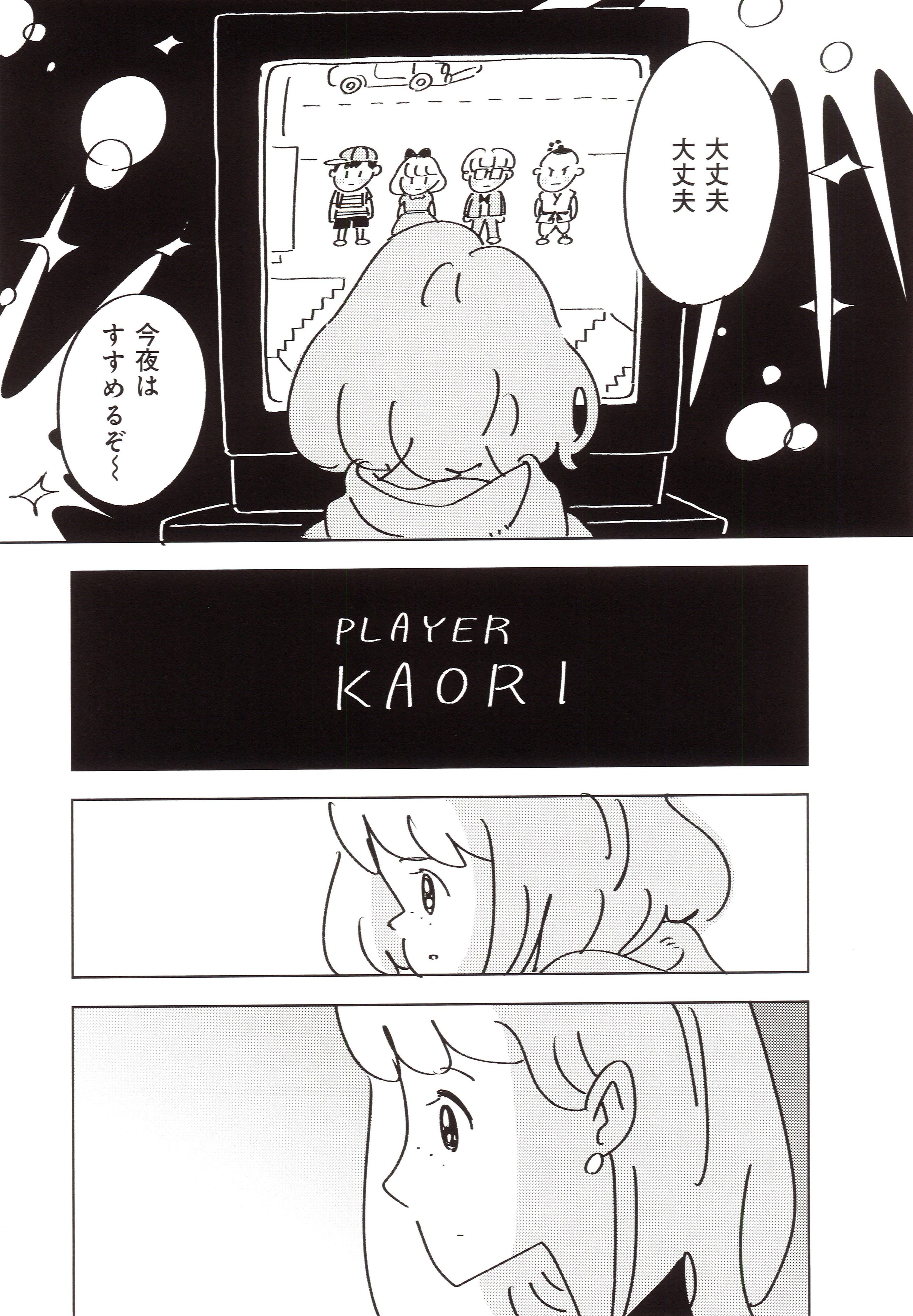


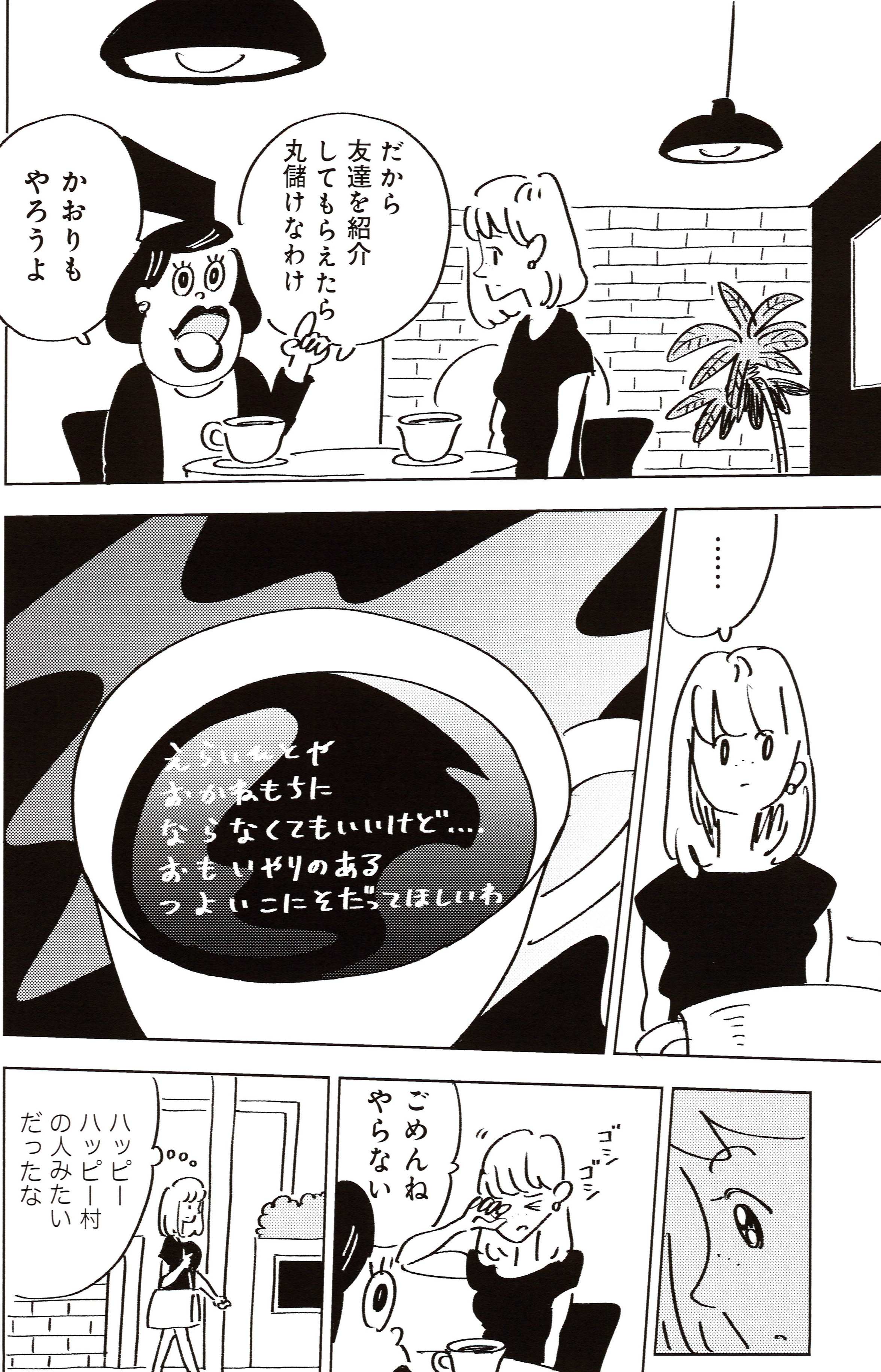

ジェフはどんな街からきたの
ウインターズとても寒いところさ
雪もたくさんふるし大変だよ
あっあれじゃないか
イーグルランド最大の都市フォーサイド
MONOTOLY

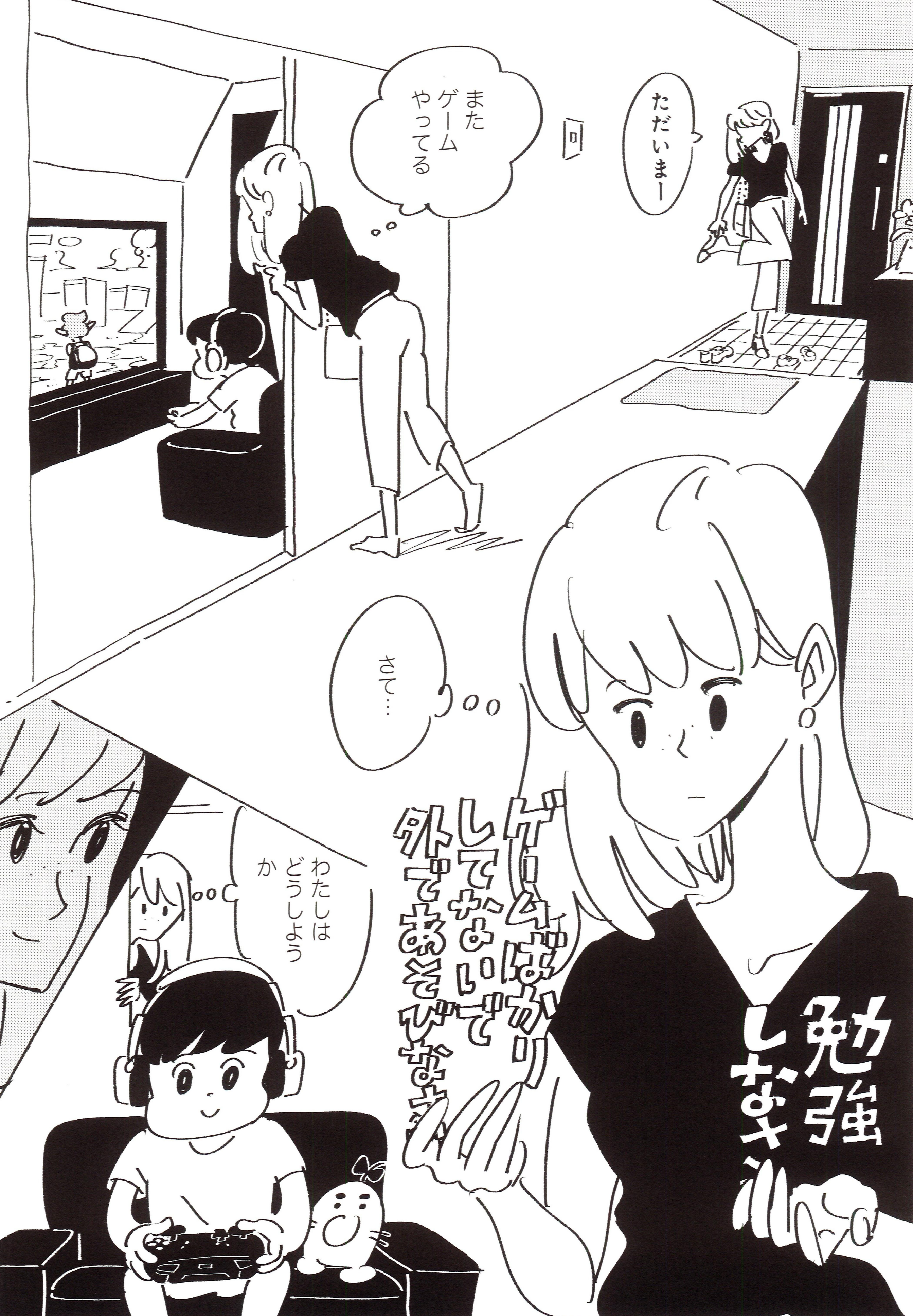


またゲームばかりやって
勉強はどうしたの
まずい
ゲーム脳になるわよ
急げ
かおり!!
セーブしないと切れないってば


アダプタは
預かっとく
からね
大丈夫
なの？


大丈夫
大丈夫
今夜は
すすめるぞ〜
PLAYER
KAORI


だから友達を紹介してもらえたら丸儲けなわけ
かおりもやろうよ
……
おかねもちに
ならなくてもいいけど…
おもいやりのある
つよいこにそだってほしいわ
ゴシ ゴシ
ごめんね やらない
ハッピーハッピー村の人みたいだったな


ただいまー
またゲームやってる
さて…
勉強しなさい
ゲームばかりしてないで外であそびな
わたしはどうしようか



《 おわり 》

いじわるな幻覚

詩原ヒロ
SHIBARA HIRO




リュカ！
もうなにも
しんぱいは
いらない
クラウスだよ
ぼくだよ
ドクン


SMAAAASH!!
おぼ
私はマジプシーのひとりミクソリディアよ
あなたたちのことはイオニアちゃんから聞いてるわ
パ パ
!?
!
うぐっ
はごっ
あのキノコはほんの少しかじっただけでもひどい幻覚をみてしまうの
心の弱い部分や心の傷をかきむしるような
強力な幻覚よ
心の弱い部分…


それでも
クラウスに会えた気がして嬉しかったよ
……もっと強くならなきゃなあ
クゥーーン…
あんな泥沼に浸かって喜んでたなんて信じられねえ…
ひぃ〜〜
ボニーはお利口さんだったな……

おしまい

MOTHER2の4コマ KANAHEI カナヘイ

おんしらずなイヌとネス

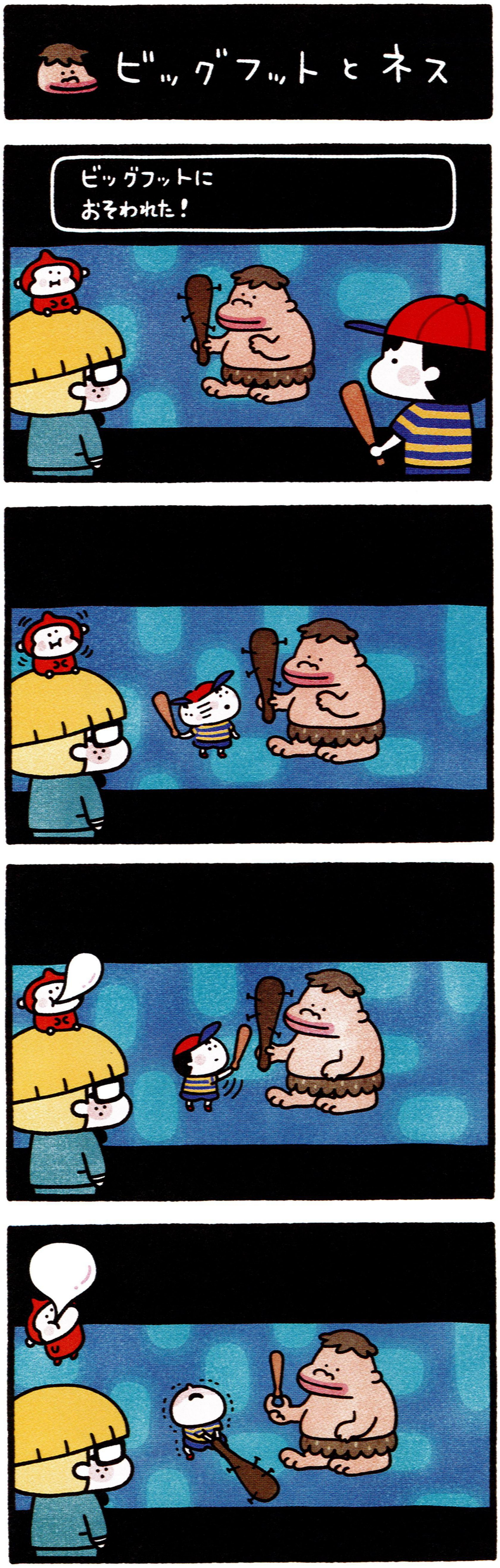




MOTHER 2

カナヘイ



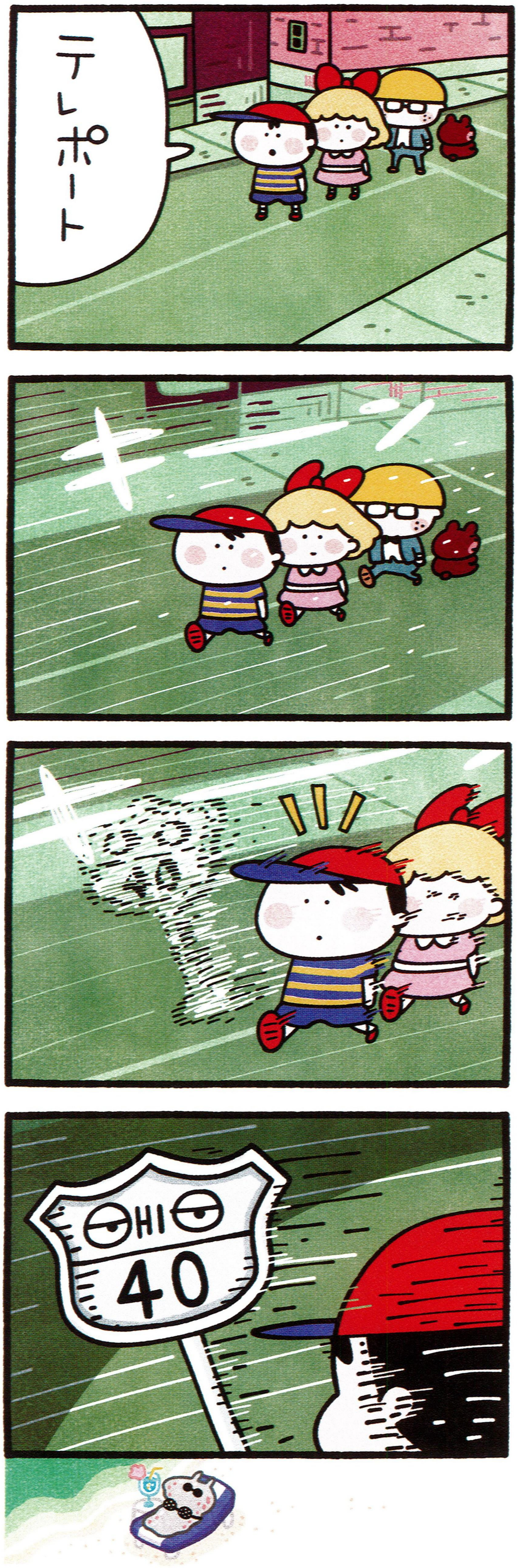

ビッグフットとネス
ビッグフットに
おそわれた！


オレナンカドーセとネス
オレナンカドーセは
おうえんを よんだ！
しかし
だれも きてくれなかった
オレナンカドーセNが
たたかいに さんかした！

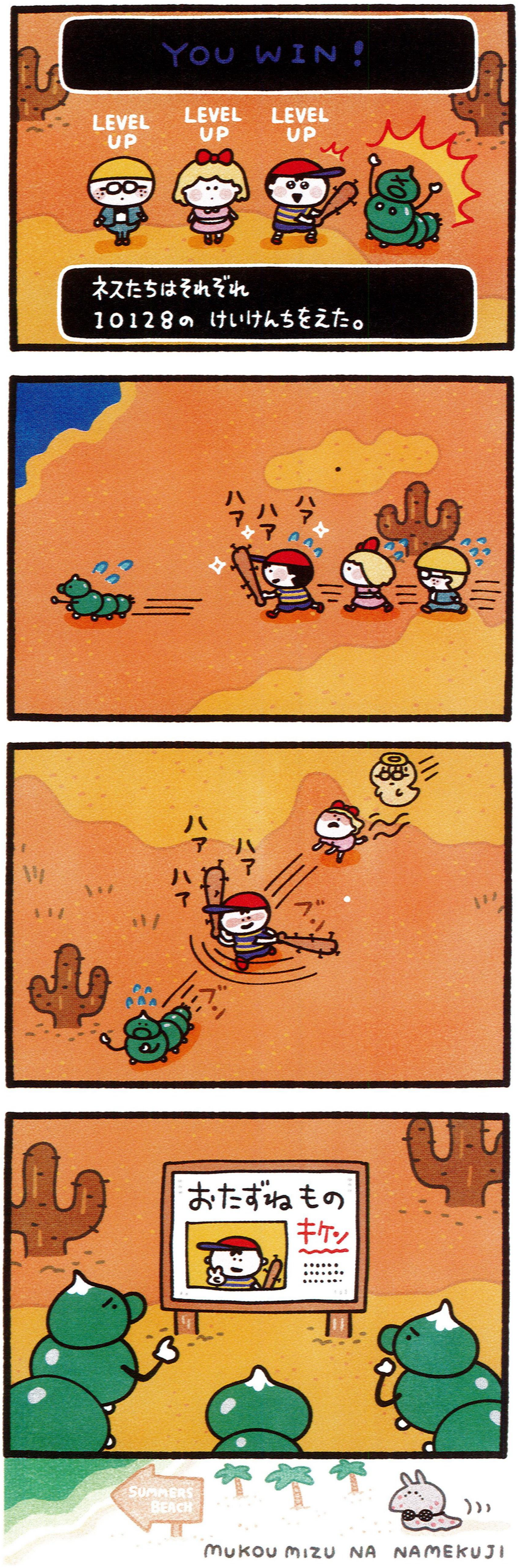


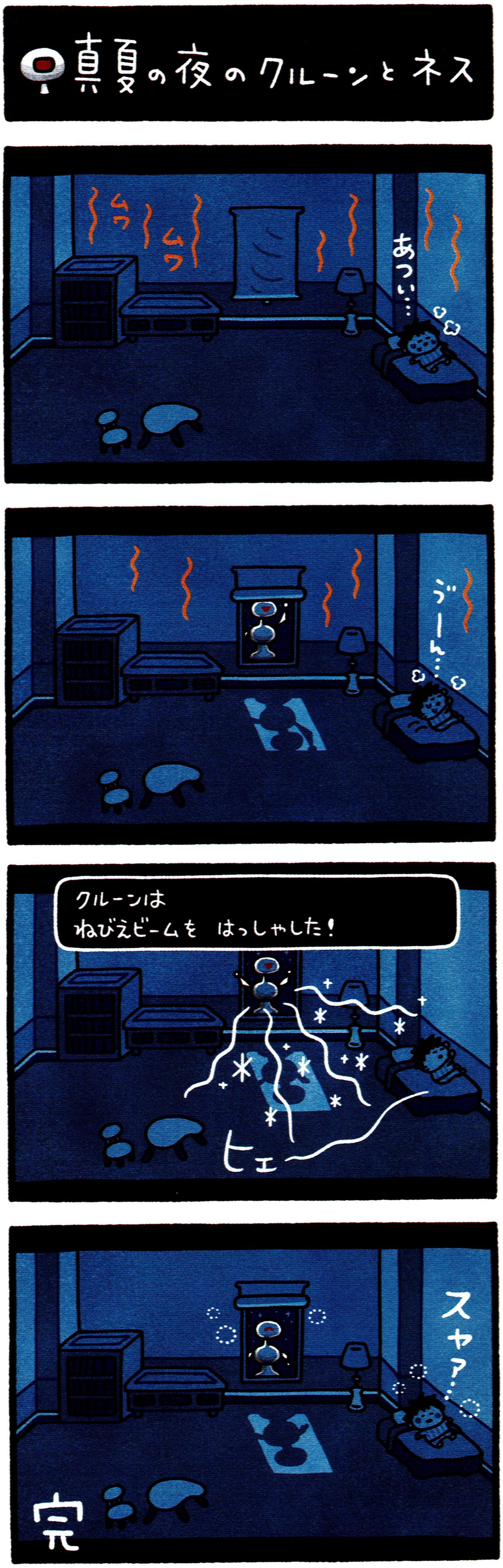
MOTHER2の4コマ

40 マッドサインとネス



おたずねものむしとネス

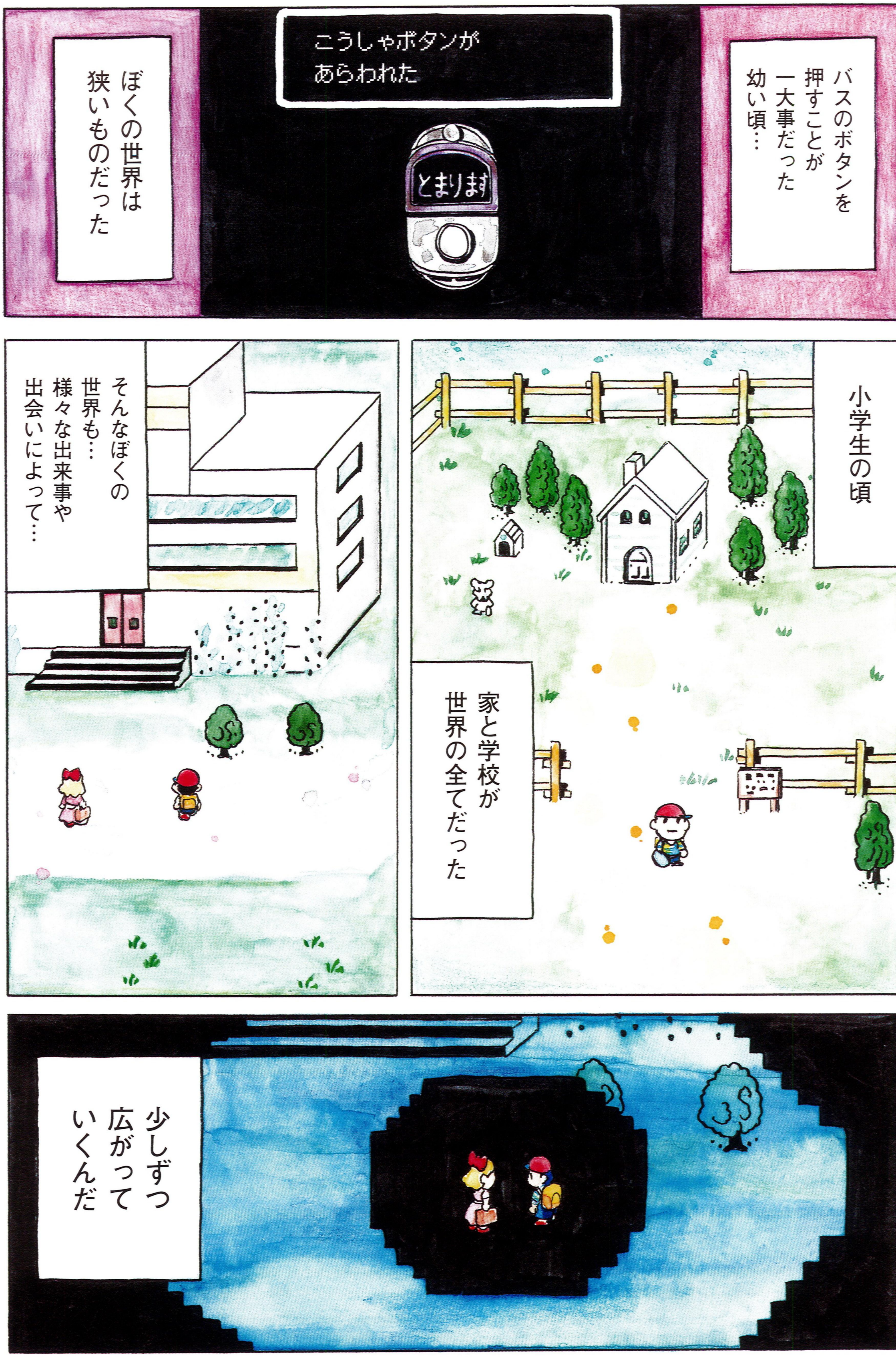


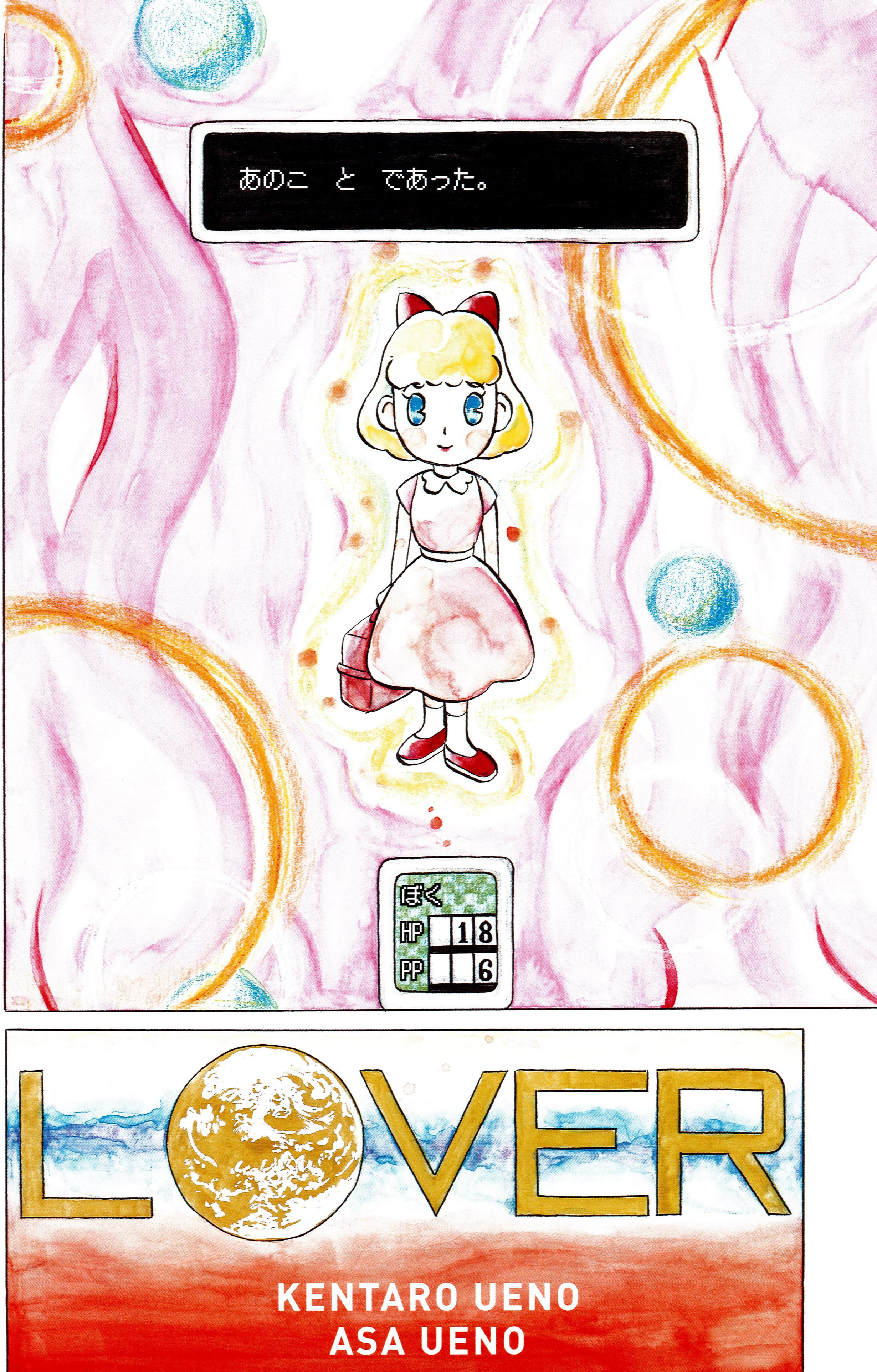

真夏の夜のクルーンとネス
ムワ
ムワ
あつい…
ジーん…
クルーンは
ねびえビームを はっしゃした！
ヒェ〜
スャア…
完


ぐれたネズミとネス
ぐれたネズミたちに
おそわれた！
ぐれたネスが
たたかいに さんかした！
息子さんの記録

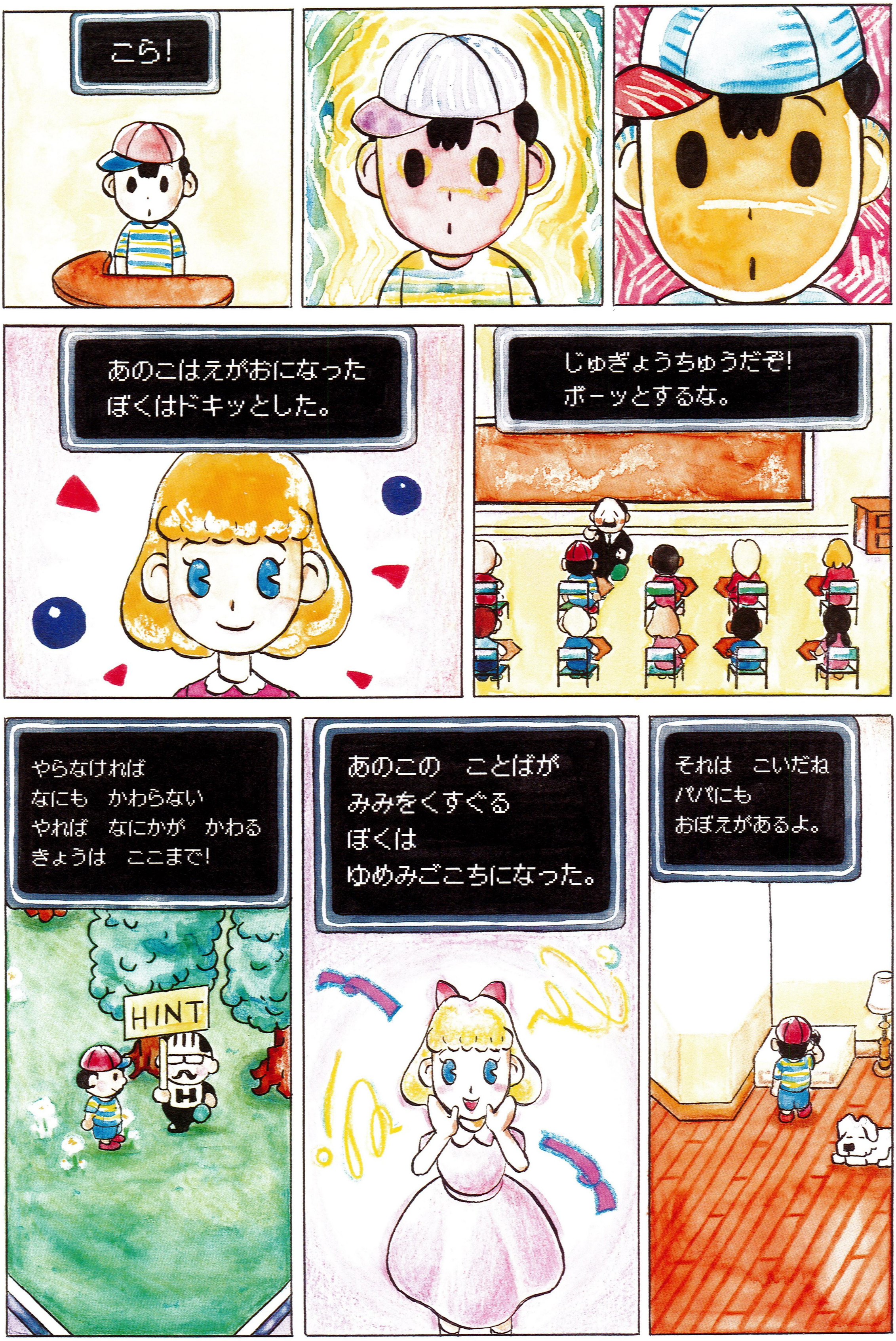
LOVER

上野顕太郎＋上野アサ
UENO KENTARO + UENO ASA




あのこ　と　であった。
ぼく
HP 18
PP 6
LOVER
KENTARO UENO
ASA UENO

LOVER



こら!
あのこはえがおになった
ぼくはドキッとした。
じゅぎょうちゅうだぞ!
ボーッとするな。
やらなければ
なにも　かわらない
やれば　なにかが　かわる
きょうは　ここまで!
HINT
あのこの　ことばが
みみをくすぐる
ぼくは
ゆめみごこちになった。
それは　こいだね
パパにも
おぼえがあるよ。

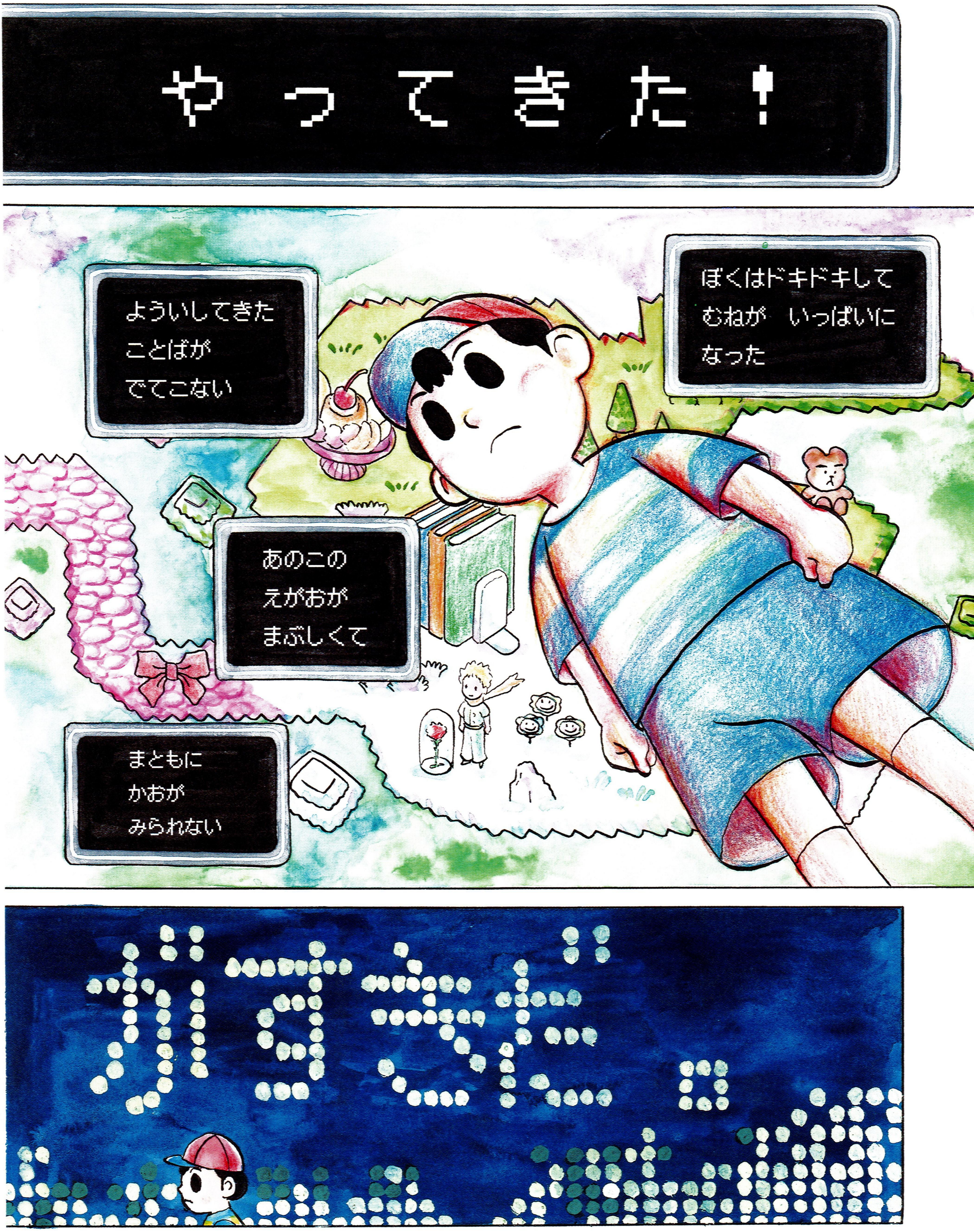

ぽてんしゃる！
ぼくはあのこの　なまえをつぶやいた
なつかしいような　むねがしめつけられる
ような　ふしぎな　きもちになった。
こーひーを
のんでって
ください　。
だけど　これからは
ぼくは　一人の　人間として
困難に　立ち向かわなくては
ならない
ぼくが　ぼくである事を
証明したい。
思えば遠く　来たものだ
今まで　ボクは守られてきた
ぼくは　ボクではなく
パパとママの息子にしか
過ぎなかったんだ

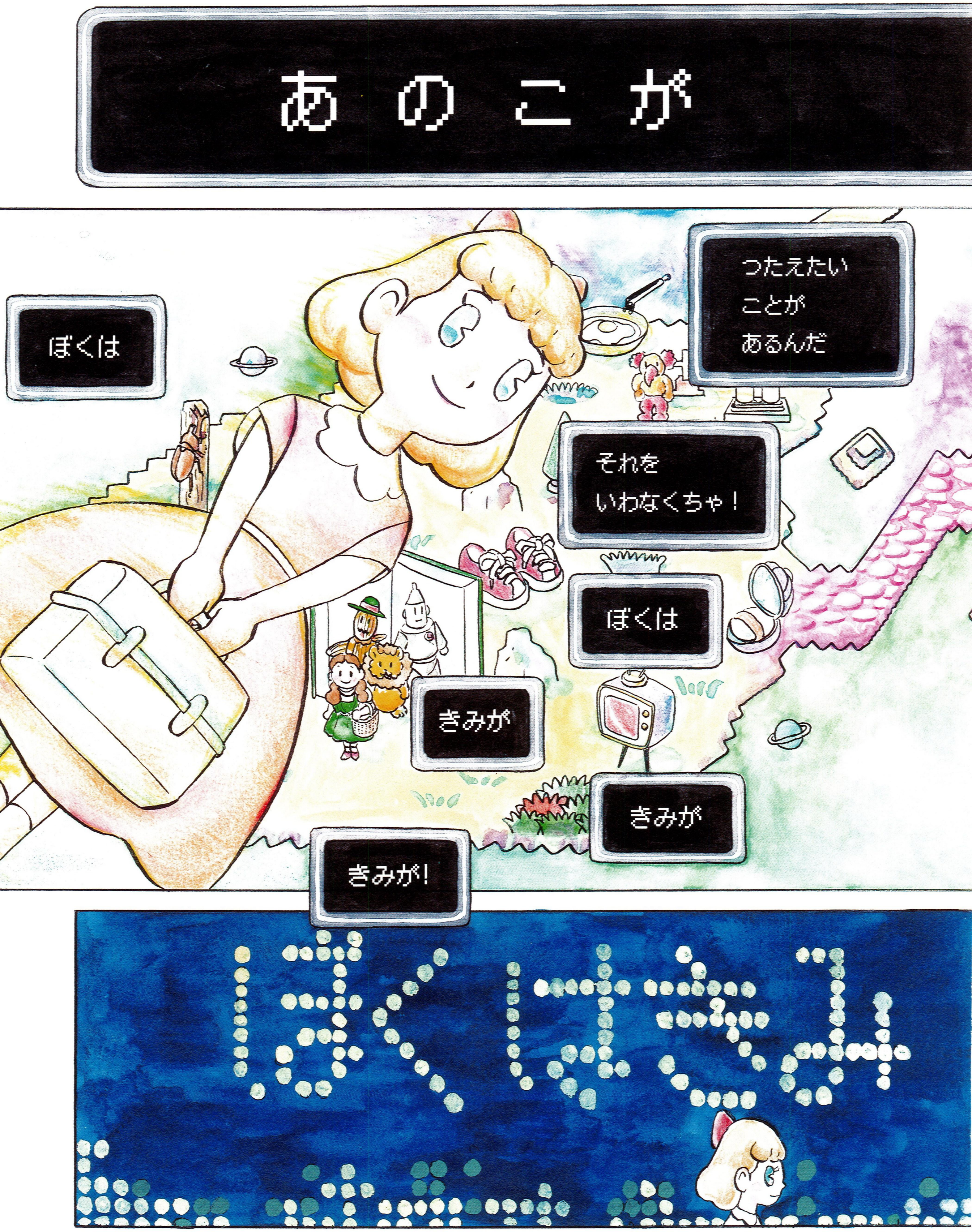




みんなの応援のおかげで勇気がみなぎる…

ぼくはあのこに電話をし会う約束をした…そして……


やってきた！
ようい してきた
ことばが
でてこない
ぼくはドキドキして
むねが いっぱいに
なった
あのこの
えがおが
まぶしくて
まともに
かおが
みられない
がすきだ。


あのこが
ぼくは
つたえたい
ことが
あるんだ
それを
いわなくちゃ！
ぼくは
きみが
きみが
きみが!
ぼくはきみ



2021. 9. 8(WED) 10:21 KENTARO. ASA.

《おわり》

声優・中村悠一さんインタビュー

「大人になって遊ぶと、違うんですよね。」

声優の中村悠一さんは、大の『MOTHER』ファン。ご自身が出演されているYouTubeチャンネル『わしゃがなTV』には、公式グッズ「ほどよくバラけたMOTHERカンバッヂ。」を毎回、身に着けて出演されているほど。そんな中村悠一さんに、当時『MOTHER』シリーズをプレイしたときの思い出話や、大人になってから遊んだときの心情の変化など、たくさんのお話を聞きました。

イラスト：今川伸浩

重大なネタバレ
インタビューや注釈には、ゲームのネタバレが含まれています。これから『MOTHER』シリーズをプレイする予定の方は、くれぐれもご注意ください。

中村悠一
なかむらゆういち
1980年2月20日生まれ。香川県出身。声優でありながら、大のゲーム好きとしても知られる。アニメ、映画の吹き替え、ナレーションなど幅広い分野で活躍中。代表作は、『機動戦士ガンダム00』シリーズ（グラハム・エーカー）、『マクロスF』（早乙女アルト）、おそ松さん（松野カラ松）、『ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風』（ブローノ・ブチャラティ）、僕のヒーローアカデミア（ホークス）、呪術廻戦（五条悟）など。

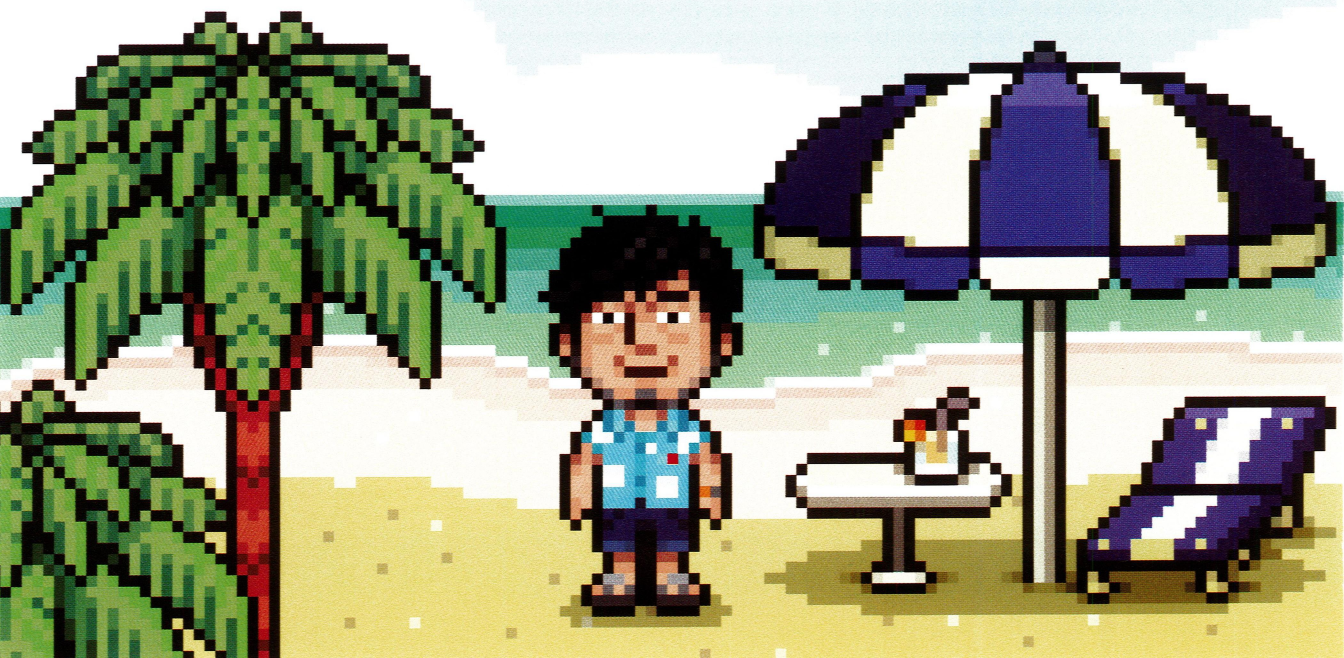
プレイしたのは『2』『1』『3』の順

――最初に遊んだ『MOTHER』は、シリーズの何作目でしたか？

中村　スーファミ（スーパーファミコン）の『2』です。発売されてから、けっこう時間が経っていたんじゃないかな。あのころって、そのゲームがいつ発売されたものなのかは、あまり気にしないで買っていましたよね。

――たしかに。当時はそうでした。

中村　でも、初めて遊んだときは難しくてクリアできなかったんです。自由度が高いうえに、自分で考えないといけないことも多い。テレポート（※1）するにも距離を取らなくちゃいけないなんて、従来のゲームにはなかったじゃないですか？　あと、たとえば「ツーソンからスリークに行け」というような説明はあるんですけど、意外とつぎに何をすればいいのかわからなくなって





せつなさで言うと、じつは『2』より『1』のほうが上だったんだっていう。

しまって。あそこですよ。裏の世界に行くところ。

――ムーンサイド（※2）。

中村 そうそう。あそこで何をすればいいのか、よくわからなくなっちゃいました。でも、あとからもう1回やってみると、いろんなことにどんどん気づいて。最初に『2』をクリアできたのは、高校生のころでした。で、そのあと1作目の『MOTHER』（以下『1』）をやって、『3』は発売日に買いました。

――『1』は、『2』以上に難しくなかったですか？

中村 ヤバかったですね。最初にファミコンでやったんですけど、やはり詰まって途中でやめてしまって。

――『MOTHER』に限らず、昔のRPGは詰まるのがふつうだったかもしれませんね。

中村 そうですね。どんなゲームでも、最後まで行けた人って少なかった時代だと思います。その後、ゲームボーイアドバンスで出た『MOTHER1+2』を買って、それでクリアしました。

――『1』と『2』をやってみて、どんなふうに感じましたか？

中村 『1』のほうが言葉数が少なくて、「このメッセージの奥にあるものに、自分で気づいて！」みたいな作りですよね。「考えるな、感じろ！」という。だから子どものころは、そのおもしろさにピンと来ていなかったんです。やっぱり『2』のほうが、導入からやさしくてドラマチックなので、遊びやすかった。でも、あとで『MOTHER1+2』で『1』を遊び直したときは、「あ、言葉が少ないからこそ、伝わるものもあるんだな」と気づいて。せつなさで言うと、じつは『2』より『1』のほうが上だったんだっていう。

――なるほど。ちなみに、『1』で印象的なシーンと言うと？

中村 物語の最後のほうで、ロボットが壊れるところですね。

――ああ、イヴが（※3）。

中村 ええ、イヴが壊れるシーンには、感じ入るものがありました。でも、子どものころに初めてあそこにたどり着いていたら、「あ、壊れた」くらいの気持ちで見ていたんだろうなと思うんです。

――大人になったこそ、考えて想像を膨らませたというか。

中村 はい。それで言うと、フライングマン（※4）もですよね。お墓が増えていくのも、子どものころは意味がわからなかったし、単に1体ずつ減っていくのが「不便だな」と思っていました。でも、大人になると考えかたが変わって。

――ふたり目以降を仲間にするのに、ちょっと躊躇したり。

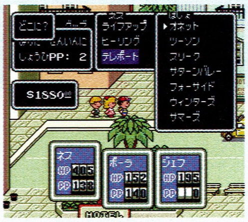
中村 まさにそうです。ひとりずつどんどん減って、代わりにお墓が増えていくっていうのは……。「じゃあ、もう仲間にしないほうがいいか」と。

――わかります。しかも、当時はゲームソフトの容量が少なくて、ゲーム内のテキストの量をギリギリまで削っていたのに、お墓の言葉（※5）はちゃんとひとつずつに違うものが用意されていて。

中村 変わっていくんですよね。そういうところも含めて、『MOTHER』はやっぱりすごいですよ。

――ご自身にとって、『MOTHER』が特別なゲームになったいちばんの要因は、どういうところにあったと思いますか？

中村 あの時代のRPGって、とにかくファンタジーの世界が舞台だったのに、『MOTHER』は現実世界のアメリカ（※6）っていう。ほかのゲームとは違うとこ



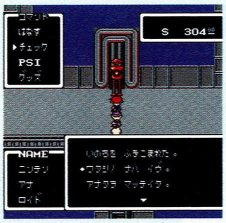
※1 テレポート

『2』で主人公のネスと仲間のプーが覚えられるPSI（超能力）のひとつ。好きな町まで一瞬でワープできる。2種類あり、テレポートαは直線で、テレポートβは円を描くように助走をつけてから能力を発動させるのが特徴。とくにテレポートαはだいぶ長めの直線距離が必要で、使う前に障害物がないかどうかをしっかりと確認して安全を確保する必要がある。なお、助走中に障害物にぶつかると、テレポートは失敗してしまう。
※画面写真は『2』



※2 ムーンサイド

『2』で4番目に訪れる町・フォーサイドの裏側とも言える、ネオンカラーで彩られた不気味な世界。ボルヘスの酒場でカウンターの奥を調べると、この世界に移動する。サングラスをかけた金髪の男に話しかけ、「ハロー！　そして‥‥グッドバイ！」のセリフとともにワープさせられながら町の中を移動していくのが特徴。のちにこのムーンサイドの正体が、「マニマニのあくま」によって見せられた幻影だったことが判明する。
※画面写真は『2』



※3 イヴ

『1』に登場した、主人公ニンテンの曾祖父が作ったロボット。ホーリーローリーマウンテンで出会い、ニンテンを守ることが努めだと語って仲間になる。強靭なボディとずば抜けた攻撃力をあわせ持ち、ニンテンたちと数々の戦いをともにするが、敵のロボットR・7038XXとの一戦において、攻撃を一身に受け止めた結果爆発。あわや最大のピンチ到来か、と思いきや、その爆発にR・7038XXも巻き込まれ、戦いは突然終わりを告げる。
※画面写真は『1』



※4 フライングマン

『1』と『2』に登場した、鳥人とも言える姿の5人組の戦士。5人とも同じ姿をしていて、話しかけると『1』ならニンテンたちの、『2』ならネスたちのパーティにひとりずつ加入、仲間の一員としていっしょに戦ってくれるようになる。しかし、戦って力尽きるとパーティから離脱。そのたびに彼らの住処である小屋の近くに墓ができていく。5人すべてが倒されれば、とうぜん墓の数も全部で5つになる。
※画面写真は『1』

ろに踏み込んでいるというのが、まずおもしろくて。

――たしかに。中世が舞台のRPGが多かったですもんね。

中村　『2』のころには、本当にたくさんのRPGが出そろってきて。それらの中には、少数派として現実世界が舞台のものもありましたけど、『1』のころは本当に『MOTHER』以外なかったんじゃないかな。

――そうかもしれません。

中村　ファンタジーで、魔法があって、魔王を倒します、というものばかりの中で、この異質さ。それも家族がいて、近所の人がいるという主人公の環境が、現実世界の自分にも置き換えやすかった。だから、現実からちょっと背伸びをしたぐらいの距離感で物事が進行していく感覚がある。それが、いつの間にか世界を救うお話になっているという。そういうところに、とても新鮮さを感じていました。

話を聞いたら台無しになっていたかもしれない

――ゲームはくり返し遊ぶタイプですか？

中村　『2』は……3、4回やったんじゃないかな？

――では、『2』の中で思い出深かったシーンと言うと？

中村　プーの「ムの修行」（※7）。やっぱり、頭を使わせてくるところと言いますか、ここでは「はい」を選び続けなければいけないんですよね。最初から仕組みを知っていれば、「そういうものか」と思うんでしょうけど、当時は本当に……。

――あのシーンは、ちょっと怖いですしね。

中村　怖いですね。あとさきほど言った、ムーンサイドもやっぱり怖かった。突然あの場所に飛ばされるわけですから、作りからしてホラーのようですよね。あとは、あれです。最後のギーグ戦に挑むときに、機械の身体（※8）にならないとダメだっていう。ほかのRPGでは、そこまで主人公たちがバッドエンド的な展開に陥るものってなかったですよ。しかも、アンドーナッツ博士（※9）も自分でやる気はなくて、子どもたちにやらせるという（笑）。

――「いいにくいのだが・・・」って（笑）。ちょっとふざけながら、ときどき哲学的なことも言って、最後にギュッとシリアスになっていくんですよね。そういう振り幅みたいなものも、ほかのゲームにはないなと思います。

中村　ないですよね。あと、そういう展開に持っていったり、戻したりするときのテンポというか、バランス感。

――ああ。

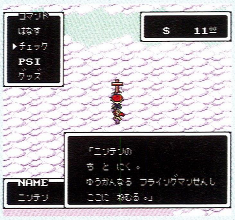
中村　あらためてゲームをやったときに思ったのは、機械の身体になってギーグ（※10）と決着をつけたあと、すぐに魂が元の肉体に戻るから「ああ、助かるんだ」ってわかるじゃないですか。いまの時代にあのゲームを作ったら、そこをめちゃくちゃドラマチックに仕立てて、生きて帰れるのか、どうなるのかと、過剰に煽ると思うんです。そういうのがないっていうのは肩透かしではあるんですけど、嫌なテンポでもない。そういったバランス感が、おもしろさにつながっているんだと思います。

――あのころのスーパーファミコンのRPGって、作り手と遊び手のあいだに信頼関係があったというか。映画みたいに一方的に与えられるだけじゃなくて、作り手から「これわかってくれるよね？」って言われているような感じがありましたよね。遊び手側も、作り手の考えを汲みながらいっしょに遊んでいるような。

中村　そうですね。それを上手に汲み取れないと、もしかしたら詰まるのかも。

――まさに。そうかもしれないですね。

中村　こないだ『2』を初めて遊んだ人の動画を見た



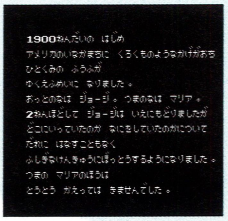
※5　お墓の言葉

フライングマンの墓を調べると、メッセージを読むことができる。その言葉は『1』『2』ともにすべて異なっていて、死なせてしまったことを後悔させられるようなものばかり。たとえば『2』の3人目の墓には、

◆ここにねむるは‥‥
　いそがしくて　はかにもじを
　きざむひまもなかった

と書かれ、4人目以降の墓はその多忙さを示すように簡潔な言葉でまとめられている。

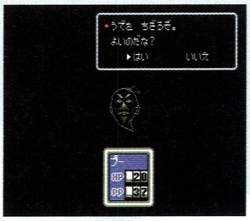
※画面写真は『1』



※6　現実世界のアメリカ

『1』の舞台が「アメリカのいなかまち」であることは、プロローグで語られている。しかし、それが具体的にアメリカのどこなのかは、いまも明らかにされていない。ちなみに『1』の事件の発端となったのは1900年代のはじめで、ニンテンの冒険は1988年の出来事。1988年のアメリカといえば、ジョージ・ブッシュが第41代大統領に就任し、アメリカ航空宇宙局がスペースシャトル・ディスカバリーの打ち上げに成功した年でもある。

※画面写真は『1』



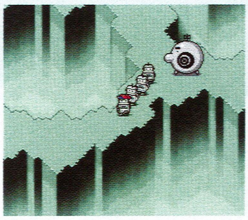
※7　ムの修行

『2』に登場したランマにある「ムのばしょ」で、プーが受ける試練。

◆（これは　ムのばしょ。
　ここにて　しれんをうけるものは
　すべてを　ムにし
◆いっさいを　クウにし
　ムのなんたるかを　しるときに
　このばしょを　ぬけるものなり。
◆ムとはム

と伝えられる。先祖の霊の問いにすべて「はい」と答えると、修行を終えることができる。

※画面写真は『2』



※8　機械の身体

『2』でギーグとの最終決戦に向かうために、ネス、ポーラ、ジェフ、プーの4人は、それぞれの頭脳プログラムをロボットに移植。ロボットの姿となって戦った。これは、ギーグのいる過去の世界へと向かうためのマシン「スペーストンネル3」が、生命体をワープさせる機能を持たなかったため。移植後、ネスたちの残された肉体は抜け殻となってしまい、その肉体にネスたちのスピリットが戻ってくるか否かは予測できなかった。

※画面写真は『2』

自分で気づいたときの、パズルがはまった感じがいいんですよ。

んですけど、めちゃくちゃ長い時間ギーグと戦っていたんです。

――ああ、なるほど。

中村　有野さん（有野晋哉さん）が『ゲームセンターCX』でやったときも、やっぱりギーグ戦は長かった。僕はあれ、意外とすぐに「いのる（※11）」を選べたほうなんですが、ピンと来ない人もやっぱり多いみたいで。

――「倒せない」って投げ出しちゃう人もいますね。

中村　「耐え切る」でもないですからね。とにかく「いのる」のコマンドを選ばないといけない。

――しかも「いのる」のコマンドって、序盤はよく使うんですよね。でも、終盤では使わなくなっていくので、そこも上手にできている。

中村　触れることがなくなって、存在感も薄くなっていきますからね。

――で、『MOTHER』のファンであるほど、ほかの人がやるときは絶対にその攻略法を教えない（笑）。自分の力でやらせようとするんです。

中村　自分で気づいたときの、パズルがはまった感じがいいんですよ。しかも当時、インターネットもなかったし、攻略本もわりと遅い時期に出る感じで。基本的には友達と話して攻略していたので、周りに遊んでいる人がいないとクリア不可能だったりもしましたよね。

――本当にそうでした。

中村　僕が『2』をクリアしたときや、その後『1』をクリアしたとき、周りにプレイしている人がいなかったので、話を聞ける人がいなかった。でも聞いていたら台無しになっていたかもしれないので、そこはよかったです。

『3』で印象深かったのはやっぱりお母さんのくだり

――その後、『3』はリアルタイムで遊んだんですよね。

中村　はい、25、6歳のころだったと思います。『3』って、そもそもなかなか発売されなかったじゃないですか。

――……よくご存知で。

中村　ぜんぜん出なかったぶん、「ついに出るんだ、買わなきゃ」と思って発売日に買いに行きました。そうしたら、音ゲーみたいな要素（※12）が入っていて。

――あ、そうですね。バトルに。

中村　ぜんぜん上手にできなくて。ちょっと苦労しました。

――あれは、できたときにボーナスでダメージが入るぐらいの気持ちで……。

中村　あのときも、結局周りで遊んでいる人が少なかったんですよ。

――（笑）。

中村　どのタイミングでボタン押すのが正解なのか、なかなかコツがつかめなかったんですよね。元々『MOTHER』の曲って、あんまりベーシックな音楽でもないじゃないですか。

――雰囲気も、場所ごと大きく変わったり、敵によっても違ったりします。

中村　メロディーラインがすごく強いわけじゃない曲もあって、「合わせられないよ！」って思いながらやっていました（笑）。

――『3』はそういったシステムだけじゃなく、全体的な雰囲気もそれまでとちょっと違っていましたから。



※9　アンドーナッツ博士

『2』『3』に登場する世界的に高名な研究者（ここでは『2』での話）。アンドーナッツ博士は、ウィンターズにある研究所で、息子のジェフと10年ぶりの再会を果たす。しかし、空飛ぶマシン・スカイウォーカーを譲ってくれたのち、行方不明に。その後、博士は発明家のアップルキッドと協力し、どせいさんの技術を借りて時空間瞬間移動装置「スペーストンネル」「スペーストンネル2」「スペーストンネル3」を完成させた。
※画面写真は『2』



※10　ギーグ

『1』『2』に登場。ここで語られている『2』のギーグは、自身にもコントロール不可能な「邪悪な力そのもの」として描かれた。バトルの開始時は、ネスの顔が投影された異形の姿として登場。その後、ポーキーが「あくまのマシン」のスイッチを切ることで真の姿を現す。その姿とは、物理的に一定の形状を保ち続けるものではなく、無数の悲しげな人の表情のよう。なお、『1』『2』ともに、ギーグの攻撃の正体は「つかめない」。
※画面写真は『2』



※11　いのる

「いのる」は『2』でポーラだけが使える特別なコマンド。バトル中にこれを選ぶと、味方のHPやPPを回復したり、敵と味方全員を眠らせたりと、10種類のさまざまな効果のうちいずれかが発動する。その効果は、ギーグ戦でのみ特別な効果に変化する。「いのる」を使わずしてギーグを倒すことはできないが、この仕掛けに気づかず、効かない攻撃を延々し続けてHPとPPが尽きてしまった、というプレイヤーも多かったはずだ。
※画面写真は『2』



※12　音ゲーみたいな要素

『3』で初めて加わったシステム「サウンドバトル」のこと。バトル中に流れている曲のリズムに合わせてタイミングよくAボタンを押していくと、最大16回まで連続で攻撃がヒットし、与えるダメージ量を底上げできる。ボタンを押すタイミングをつかむのがとても難しく、初めて戦う敵には2HITか3HITできれば及第点。PSIや特技を使って敵を眠らせることができれば、ボタンを押すタイミングを敵の鼓動として知らせてくれる。
※画面写真は『3』

『1』や『2』からのファンは戸惑ったと思います。

中村　はい。さっき言ったみたいに、『1』よりも『2』のほうがストーリーのドラマ性が強くなって、それが『3』でさらに強くなりましたよね。当時クリアして、何年か前にもまた遊んだんですけど、『1』や『2』にある自由さよりも、物語の構成を重視している印象で。

――そうですね。『1』と『2』は、すごろくのように世界を広く回っていくんですけど、『3』は同じ場所を行き来するような作りです。そのぶん、ちょっとギュッとなっている印象があったのかもしれません。

中村　『1』と『2』って、基本的にはひとつの地図ですべての場所がつながっている世界じゃないですか。だから広く感じたんですよね。『3』はそうじゃなくて、いろんな場所が点在しているイメージ。だからミニマムというか……。

――『3』は最初、NINTENDO64用のソフトとして作っていたので（※13）、まず3Dで世界を作ったんです。その設計図を、そのままゲームボーイアドバンス用に2Dで作り直したので、それでそういう印象を持たれたのかもしれません。

中村　なるほど、なるほど。でも違和感があったのは最初のほうだけで、ゲームを進めていくと、それまでの『MOTHER』と同じいいところがたくさん見えてきたんです。印象深かったのは、やっぱりお母さんのくだりですよね。ひまわり畑（※14）で、消えていくお母さんを追いかけていくっていう。あれはすごく映画的な演出で。それまでの『MOTHER』には、ああいうシーンってなかったじゃないですか。

――なかったですね。

中村　アニメーションを観ているみたいな。そういった演出面も、『1』や『2』とは明らかに違いました。それと、当時携帯電話がまだガラケーで、インターネットはありましたけど、ネットで調べることがそんなに便利な時代じゃなかったから、限定版が発売されたことを知らなくて。

――ゲームボーイミクロとセットの。当時は、『MOTHER』のグッズって、ものすごく少なかったんですよね。昨年『MOTHERのことば。』（※15）という本を作って、グッズもたくさん作り始めました。

中村　『MOTHERのことば。』は持っていて、飾っています。イベントもやっていましたよね、渋谷で。

――はい。渋谷PARCOで。

中村　僕、行きました。グッズも、売っていたものは全部買いました。

――あ、そうだったんですね。ありがとうございます。

中村　意外とお客さんに若い女性の方が多くて。もっとゲーマー寄りの中年のおじさんが集まっているものと思っていたんですけど（笑）。

――たしかに。その一方で、仕事帰りのスーツの方がひとりで来場されて、すごく真剣に見てくださったり。

中村　僕みたいなタイプだと思います。

――（笑）。『スマブラ』（※16）で『MOTHER』を知ってくださった、という方も多いみたいです。

中村　ああ、新たに。

――おもしろいのは、糸井重里本人はそういった人気に、まったくピンと来ていないんです。

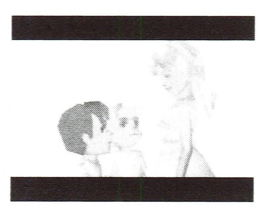
中村　ああー、でも作り手の立場ですと、そうなるのかもしれないですね。フラットに見られないと言いますか。

――極端に言うと、どせいさん（※17）が人気なのはわかっているんですけど、ゲップー（※18）のぬいぐるみを作ったときに、「こんな嫌な敵が売れるの？」と。

中村　（笑）。

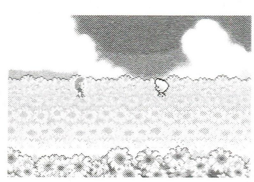
――何がファンの記憶に残っているのか、作り手にはわからないらしくて。

中村　たしかに、ゲップーって印象深くて覚えています



※13　NINTENDO64用のソフトとして作っていたので

『3』はNINTENDO64用ソフトとして発表され、のちに『キマイラの森』というサブタイトルが付いた。その後、機種が64DDに変わり、タイトルも『MOTHER3 奇怪生物の森』に変更。さらに再びNINTENDO64用ソフトとなり、タイトルは『MOTHER3 豚王の最期』に変わった。ところが、開発は中止。期間を空けてからゲームボーイアドバンス用ソフトとして開発が再開され、『MOTHER3』として発売された。



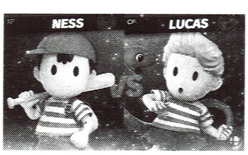
※14　ひまわり畑

『3』の第6章「ひまわりの高原」の舞台のこと。あたり一面がひまわりに囲まれ、夏の雲をともなった空はどこまでも青く澄み渡っている。主人公のリュカが愛犬ボニーとともに左へ進んでいくと、そこに突如、亡くなったはずの母・ヒナワが姿を現す。しかし、リュカの小さな手が母に届くことはなかった……。全8章からなる『3』の物語の中でも、この第6章のお話は極端に短く、舞台そのものも印象的だった。
※画面写真は『3』



※15　MOTHERのことば。

2020年12月14日に満を持して発売された、『MOTHER』シリーズ3作品のゲーム中の言葉をすべて収録した本。約6年間に渡る編集作業と、一般公募で選ばれた120名以上のファンによる校正「プレイ＆チェック」を経て完成した。キャラクターのセリフや、「はい」「いいえ」といった選択肢の先にある言葉、システムメッセージ、バトル中のメッセージ、アイテムの説明などが、余すことなく収録されている。特製ボックス入りの3冊セットで、価格は8,888円［税込］。



※16　『スマブラ』

さまざまなゲームのキャラクターが登場する、任天堂の対戦型アクションゲーム『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズのこと。最新作は、2018年12月7日に発売された『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』。『2』の主人公ネスは、1作目『ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ』に初登場。『3』の主人公リュカは、3作目の『大乱闘スマッシュブラザーズX』で初登場した。
※画面写真は『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』

あのゲームって、けっきょく兄弟まで敵になるじゃないですか。

もんね。

――名前の通り、本当にゲップもしますしね。

キャラクターの名前とやり込みの要素

――キャラクターの名前は、自分で考えて入れていましたか？

中村　基本的には、デフォルトの名前でやっていました。でも『3』だけは、もう大人になっていたので変えたんですよね。で、友だちの名前を入れて遊んでいたんですけど、途中でいなくなったり、死んでしまったりするんですよ。あのゲームって、けっきょく兄弟まで敵になるじゃないですか。

――クラウス（※19）ですね。

中村　名前を入れさせるくらいだから、ふつうに考えたらプレイヤーが使うキャラクターだと思うじゃないですか。それなのにいなくなって、代わりに社会不適合者みたいなおじさん（※20）はずっといる、みたいな。

――（笑）。

中村　けっきょく、お母さんのポジションに入れた友だちがいちばんかわいそうでした。

――ヒナワ（※21）ですね。ヒナワに好きな人の名前をつけた人は、けっこういたみたいです。

中村　ですよね。僕は男友だちの名前にしていたんですが、すぐに死んじゃった。

――名前でいうと、途中でプレイヤーの本名を聞かれる（※22）というのも、シリーズを通してありますね。

中村　ああー、そうですね。急にこちらに語りかけてくる。あれもやっぱり、それまでのRPGにはなかったですよね。さっき話した『2』の「いのる」のときも、こちらに関わってきますし。

――ゲームをしていて時間が経つと、お父さんに電話（※23）で「ちょっと　きゅうけいしてはどうだ？」と言われます。あれも、ほかのRPGにはなかったことですよね。

中村　新しかったですよね。その反面、意外とふつうのRPGみたいな、隠し武器があったりして。ゲームとしてのやり込み要素みたいなものも入れていたんだ、っていう。

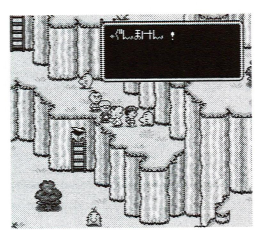
――おうじゃのつるぎ（※24）とかですね。ちなみに糸井は、偶然取ったと言っていました。

中村　偶然！　僕はそんなの当時は知らなくて、あとからやり直したときに攻略本を読んで知って、手に入れましたよ。

とくに印象に残っている『MOTHER』の言葉

――『MOTHER』は「言葉のゲーム」とも言われています。いまだに覚えている言葉がある、という人も少なくないのですが、何か印象に残っているセリフなどはありますか？

中村　僕は『2』でプーが言う「PK　サヨナラ！だ！」（※25）が好きで。プーって、どちらかと言うとまじめでお堅い感じのキャラクターじゃないですか。そんな彼が、「PK　サヨナラ」って、ちょっと洒落というか、子ども染みたことを、最後の最後に言うという。プーって仲間になるのも最後で、しかも急だったし、た



※17　どせいさん

『2』『3』に登場した、ユニークな生き物。頭の真っ赤なリボンと、ほっぺたのヒゲ(？)がトレードマーク。『2』ではサターンバレー、『3』ではどせいだにと呼ばれる場所に群れで住み、独自の文化を形成している。その見た目のかわいさと、「どせいさんフォント」と言われる書体で表示される独特なセリフから、のんびり屋ですっとぼけているように見える。しかし、じつはとても高度な科学力を持つ、天才肌の一族である。
※画面写真は『2』



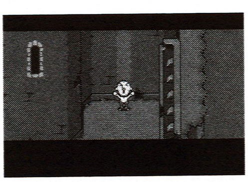
※18　ゲップー

『2』に登場したギーグの部下。グレープフルーツの滝の裏側にある秘密基地に隠れ、サターンバレーからどせいさんをさらってきて働かせている。また、スリークにゾンビを送り込んだ張本人でもある。秘密基地までやって来たネスたちに敗れたのち、修行を積んで「かえってきたゲップー」として復活。魔境で再会し、再び戦うことになる。「はえみつ」が大好物で、目の前にあればすべてを忘れてむさぼり食ってしまう。
※画面写真は『2』



※19　クラウス

『3』の主人公であるリュカの双子の兄。人なつこくてやさしい生物・ドラゴに強く体当たりをする「ケンカごっこ」に明け暮れるほど、明るくて元気な男の子。母・ヒナワの死に我を忘れ、その仇を討つために、無鉄砲にも父・フリントの手作りナイフを片手に単身山へと向かう。しかし、履いていた靴だけを残して行方不明になってしまう。それから時が経ち、リュカの前に別人のような姿の「仮面の男」として立ちはだかる。
※画面写真は『3』



※20　社会不適合者みたいなおじさん

『3』に登場したダスターのこと。左足が不自由で口臭がある。幼いころから父・ウエスにドロボー術を叩き込まれ、「カベホチ」「サイレンクワガタ」「こわいおめん」といったドロボーグッズを使いこなす。記憶喪失になってしまい、クラブ・チチブーで活躍するバンド『D.C.M.C.』のベーシスト・タメキチとして活動。やがてウエスが仕えるオソヘ城の姫・クマトラと再会し、リュカたちの仲間となる。
※画面写真は『3』

ぶんほかのふたりの仲間よりも距離感があったと思うんですよ、ネス的に。

——（笑）。

中村　でもやった人の中には、50時間くらいのプレイ時間の中に「あのときプーに助けられたな」とか、ちゃんと距離感の詰まる出来事があって。潔く「また　いつかあおう！」っていなくなるところも、すごくいいなと思っていました。

——そのセリフは、アンケートの結果などを見ても、覚えているという人が多かったです。あまりセリフの多いキャラクターではないんですけどね。

中村　プーだけ、ふつうのファンタジーRPGのキャラクターみたいな設定ですよね。（『MOTHERのことば。』のページをめくりながら）あ、トニーのてがみ（※26）が載ってる。

——せつないですよね。しかも、ていねい。

中村　「きみの　めがねのくもりを　ふいてあげたい」。これがヤバいです。で、追伸として「このてがみは　ほかのひとには　みせないでね」っていう（笑）。このジエフへの接しかたが、じつにじっとりしているんですよね。

——電話も、なかなか切らなかったり。

中村　でも自分が小さかったころは、このふたりの関係性を何とも思っていなくて。大人になって遊ぶと、違うんですよね。

——そうですね。大人が作ったゲームなんですよね。大人のままで。

中村　ああ、そうですね。

——ほかのゲームって、子どもに合わせていたものが多かったと思うんです。

中村　わかりやすくしたりとかね。

——『MOTHER』は、そんな気持ちはもう微塵もなくて。

中村　本当にそうだと思いますね。お母さんとのやり取りも、大人になってからのほうが響きます。好物を作って、黙って待っていてくれるなんて、やっぱり大人になると染み入りかたが違ってきますよ。糸井さんが作り手として、（プレイヤーの心情を）どこまで考えてその言葉を生み出しているのかが気になりますね。

——僕は『3』の開発現場に立ち会ったんですが、糸井が直接書くのではなくて、ひらがなの文章を口頭でしゃべって、それを別のスタッフが打ち込むんですね。

中村　ほおー！

——そうすることで、プレイヤーへの届きかたも自然になるし、わかりやすくもなる、という。

中村　じゃあ、そのときに閃いた言葉だけで、あのドラマを生み出したと。

——大枠はもちろんあると思うんですけど、その場で作った言葉だけで物語を届けようとしていた感じでした。

中村　たしかに、アドリブっぽいですもんね。

——そうかもしれません。進行上、まず仮に置いてある言葉があるんですね。それを最後の、ゲームがほとんどできた段階で置き換えていくんですけど、部分的に置き換えるのではなくて、けっきょく端から端まで全部ひっくり返していったというか……。そういう作業でした。

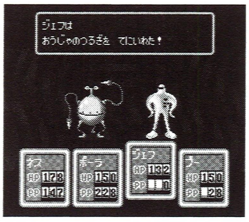
中村　なるほど、なるほど。

——たぶん『MOTHER』の言葉がほかのRPGと違うのって、そういう作りかただったからです。

中村　進行に合わせて実際に口に出してみて、「いや、この流れの場合、こういう言いかたはしないんじゃないか」と思ったら変えて。

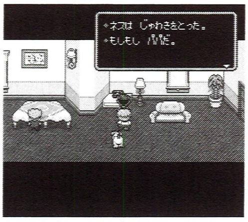
——そういう感じだと思います。

中村　なるほどー。それはおもしろいですね。でも、時



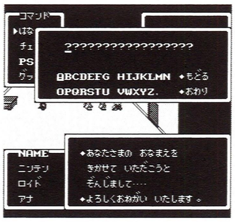
※24　おうじゃのつるぎ

『2』のプーは武器を装備すると攻撃力が下がるため、素手で戦うのが常。そんな中で、唯一攻撃力を30アップさせられる武器が、このおうじゃのつるぎだ。ストーンヘンジの地下基地に登場するスーパースターマンを倒すと低確率で落とすが、DXスターマンを倒すとスーパースターマンと戦えなくなってしまうこともあり、入手は困難だ。ほかにも、ガッツのバットやふしぎなフライパンなど、レアなグッズはいくつか存在する。
※画面写真は『2』



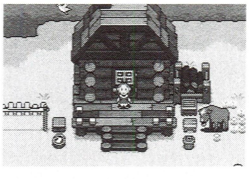
※23　お父さんの電話

『2』に登場したネスの父のこと。『1』のニンテンの父と同じく「電話の声の主」として登場し、その姿を直接見ることはない。たびたび電話で話してはネスのことを気遣い、励まし、いつも遠くから冒険をあたたかく見守ってくれている。具体的には、冒険の記録をつけてくれたり、銀行口座にお金を振り込んでくれたり、つぎのレベルまでに必要な経験値を教えてくれたりする。また冒険のアドバイスをしてくれることもある。
※画面写真は『2』



※22　本名を聞かれる

ゲームの途中で、プレイヤー自身の名前を尋ねられるシーンがある。これも『MOTHER』シリーズの恒例。入力した名前はエンディングロールに登場するほか、作品によっては最後の戦いなどで物語自体に関わってくることもある。ちなみに名前を聞いてくるのは、『1』ではニンテンの父やロイドの父、『2』ではトニーやグミ族の長老、『3』では竜の絵（調べたとき）や、コーバの責任者を務めるブタマスクのヨシダさんだ。
※画面写真は『1』



※21　ヒナワ

『3』の主人公であるリュカと、その双子の兄・クラウスの母であり、フリントの妻。家族と愛犬ボニーといっしょに、ノーウェア島のタツマイリ村に住んでいる。得意料理はふわふわオムレツ（デフォルトの場合）で、いちばん好きな花はひまわり、2番目に好きな花はタツマイリ・ガーベラ。村のみんなから愛されていたが、父・アレックの家を訪れた帰り道で森の大火事に巻き込まれ、行方不明に。その後、遺体が発見された。
※画面写真は『3』



やっぱり大人になると染み入りかたが違ってきますよ。

間がかかりそうです。

——時間は……かかりましたね。

中村　（笑）。

——ふだんのお仕事の現場で、そういうことってありますか？　たとえば、用意されたセリフに違和感があって、別のセリフに置き換えるとか。

中村　ありますよ。でも、どこまで採用されるかというのは、作品によります。台本をもらって、事前にチェックして、ふつうのアニメだったら、まずAパートとして15分間通しでやるんですけど。いざ掛け合いでやってみたら、流れに気持ちが合わなくて、ぜんぜんしっくりこないとか。

——はー。

中村　「あれ？　これ変だな」と感じることがあって。そういうときは、監督さんやディレクターさんに相談します。「流れ的にこのシーンのセリフがスムーズに言いづらいんですけど、聞いていて違和感はなかったですか？」って。そこで新たなセリフを提案することもあります。

——その違和感を感じているのは、どちらかと言うと中村さんの頭が、ですか？　それとも、口が、ですか？

中村　うーん。心が、ですね。

——心。

中村　たとえば、「また会おう」だったら、そこを「さらばだ」に変えてもいいですか？　とか。でも原作があるとね、やっぱり変えるのは難しいんですよ。

——ああ、なるほど。

中村　原作にそのセリフがないので、現場レベルで変えるわけにいかない。でもオリジナルの作品で、監督が「そのほうがいいですね」と納得すれば、変えたり、言葉を足したりすることはあります。たとえば、吹き飛ばされていく仲間の手を取って、単純に「クッ……！」と言うシーンがあるとするじゃないですか。最初は、その手を離したら仲間が死んでしまう、と思うわけです。だから、絶対に離さないつもり。でも、テストでそのキャラクターの表情や、声優さんの演技を初めて見たときに「俺はもうやり切った、満足した」というニュアンスがあったとします。そうすると、「もう終わりにしたい、楽になりたい」っていう気持ちが多少なりともありそうだから、そういう場合は、「行くな！」というセリフを足して引き止めたほうがいい、と提案する。

——心で感じて。

中村　そうですね。僕はこういうふうに感じたんです、と。

——『MOTHER』の作りかたとも、ちょっと近いかもしれないですね。その場その場で変えていく、というのが。

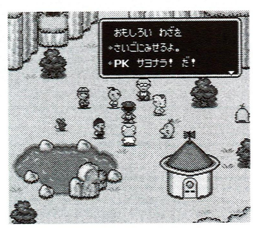
中村　ライブ感を持ってやるという点で、似ていますよね。だからさりげなく言ったことも、プレイヤーにはものすごく刺さるのかもしれないです。

——ところで、もし仮に『MOTHER』のシリーズの誰かを声で演じるとなったら、誰の声をやりたいですか？

中村　主人公たちが子どもだから、だいぶ限られてしまいますよね（笑）。アンドーナッツ博士か、トンズラブラザーズ（※27）の誰か……。あ、ハッピーハッピー教の教祖（※28）！

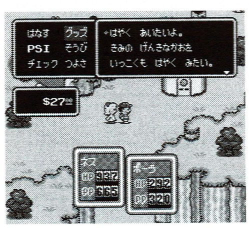
——いいかもしれないですね（笑）。

（聞き手：永田泰大）



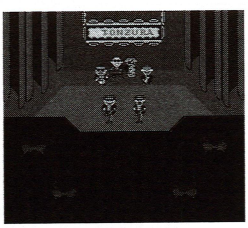
※25「PK サヨナラ！ だ！」

『2』のプーいわく、「おれが　もっと　ちいさいときに　おぼえた　おもしろい　わざ」。その場で時計回りに高速で回転し、煙とともにボワンと姿を消す。ギーグ戦を制し、サターンバレーに戻ってきたネスたちにプーが別れを告げた際、去り際にこの技を放った。その直後、空から3つのプレゼントボックスが降ってくる。そのプレゼントボックスの中身は、それぞれママのてがみ、トニーのてがみ、ようちえんじのてがみだ。
※画面写真は『2』



※26　トニーのてがみ

『2』でスノーウッド寄宿舎のジェフのルームメイト・トニーが、ジェフにあてた手紙。前述の通り、プーが「PK サヨナラ」を放った際に降ってきたプレゼントボックスに入っていた。手紙には、ジェフの冒険を手伝うこともできず、ウィンターズで待っているしかなかったトニーのあふれる想いがつづられている。ジェフはトニーのことを「ねは　いいやつなんだよ」と語ったが、しばらくサターンバレーに残って父に学ぶことを選択した。
※画面写真は『2』



※27　トンズラブラザーズ

『2』に登場するブルースバンド。ラッキー、ナイス、オーケー、ゴージャス、グルービー、キーボーの6人組で、黒いスーツとサングラスがトレードマーク。ツーソンのカオスシアターの支配人であるドッグフードに騙され、1万ドルの借金を負わされたあと、フォーサイドのトポロ劇場の支配人であるミス・フェイクにも騙され、こんどは100万ドルの借金を負わされてしまう。ちなみにキーボーはステージにのみ登場、セリフはない。
※画面写真は『2』



※28　ハッピーハッピー教の教祖

『2』に登場したカーペインターさんのこと。彼が教祖を務めるハッピーハッピー教の目的は、世界のすべてをブルーにし、幸せな社会を築くこと。本当は平凡な暮らしを望んでいたが、「マニマニのあくま」を拾って以来、我を忘れてしまった。ポーラを監禁し、ポーラを助けようとするネスに襲い掛かるも、カミナリの攻撃をフランクリンバッジに跳ね返されて戦いに敗れ、我に返った。
※画面写真は『2』

俺のネスはオネットなまりがすごい

TOTSUNO TAKAHIDE
凸ノ高秀




そして
自己肯定感が
えぐい
PKオヒサマァァァァ
やめて
技名も！
叫ぶのも!!
バットを
信じ過ぎていて
PSIって
状態異常攻撃って
よーわからんけど
バットでしばいたら
ええやんっ
実は
怖がりで
ちゃうねん
ゾンビとかは
怖ないねん
音楽が怖いねん
ポーラ
笑てない？
なあ!?
Threek
East-
Cemetery
情に
もろくて
この1万ドルで
トンズラの
おっちゃん達
助かるんか？
構へん構へん
持ってけ！
渋滞見て
テンション
上がって
砂漠に車が
いっぱいや！
うおぉぉー！
年上の
おねーさんが
好きで
おお…
バナナの皮に…

俺のネスはオネットなまりがすごい

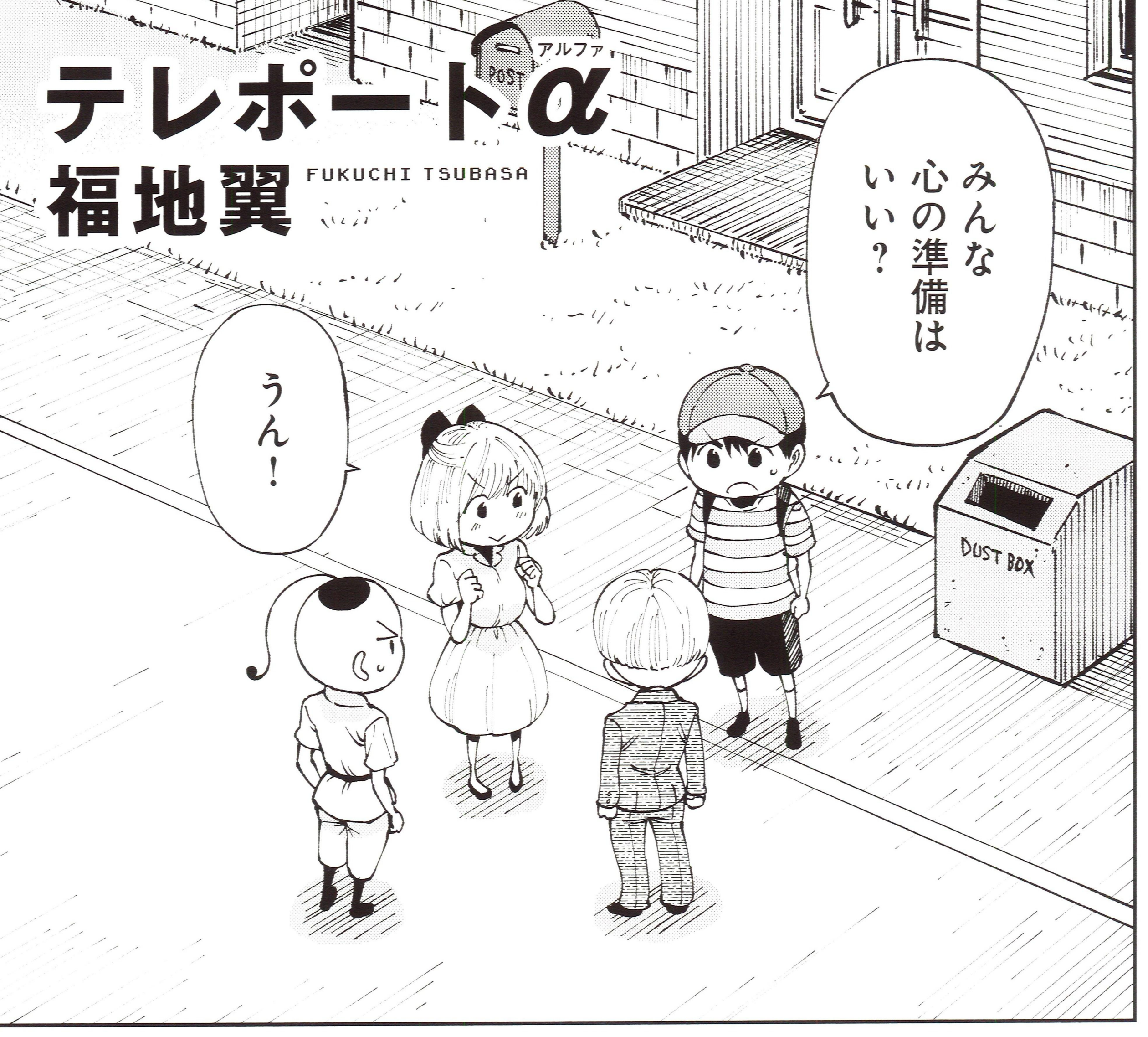


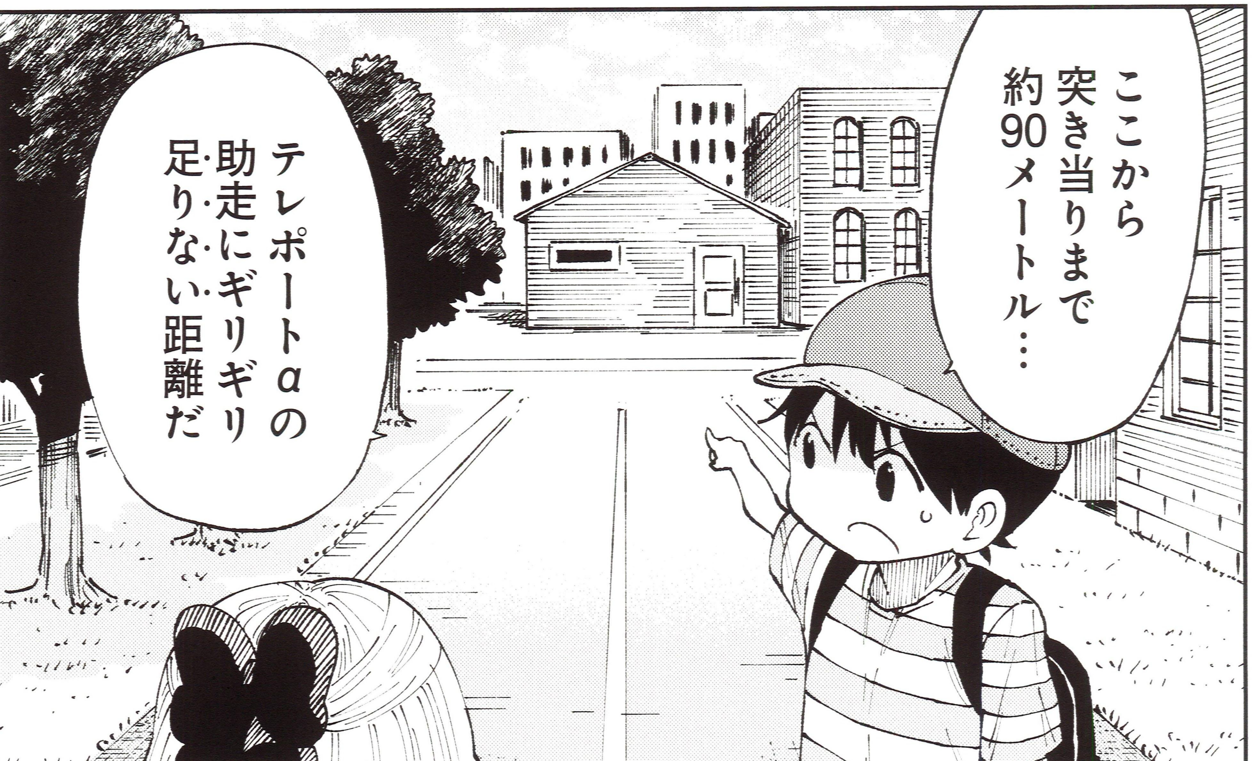


あのアホはほんま何がしたいねん
まあ ええわ 100ぺんかかってこいや
そしたら100ぺん冒険や
100ぺんしばくし
いつも本気で世界と遊んでいた
そんなネス（主人公）は今でも僕の中に息づいていて
一緒に冒険した日々は 大切な人生の思い出の1つだ
余談
うちのジェフは発育が早くてうっすら すね毛が生え始めている
《 おわり 》

テレポートα

福地翼 FUKUCHI TSUBASA



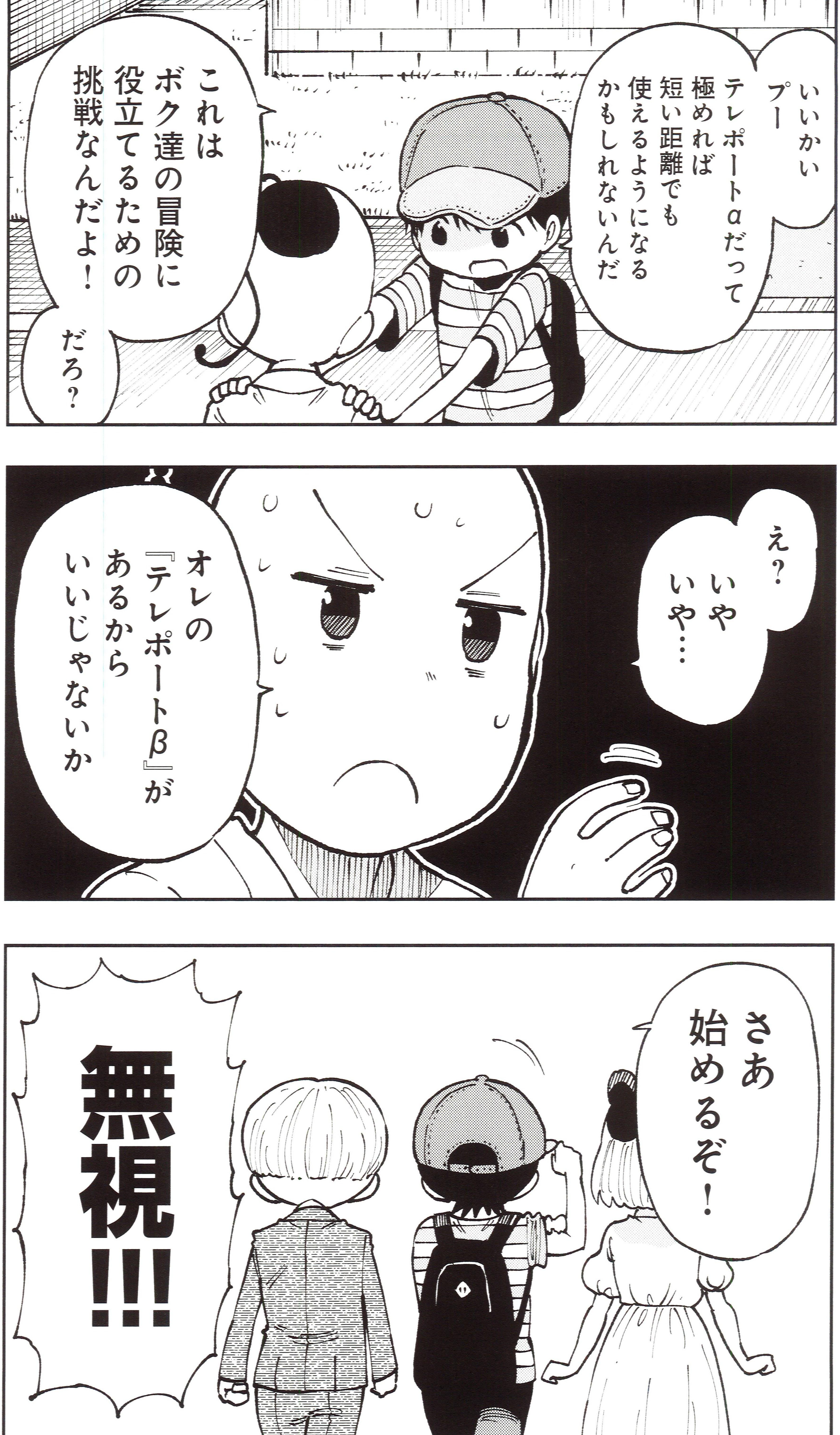


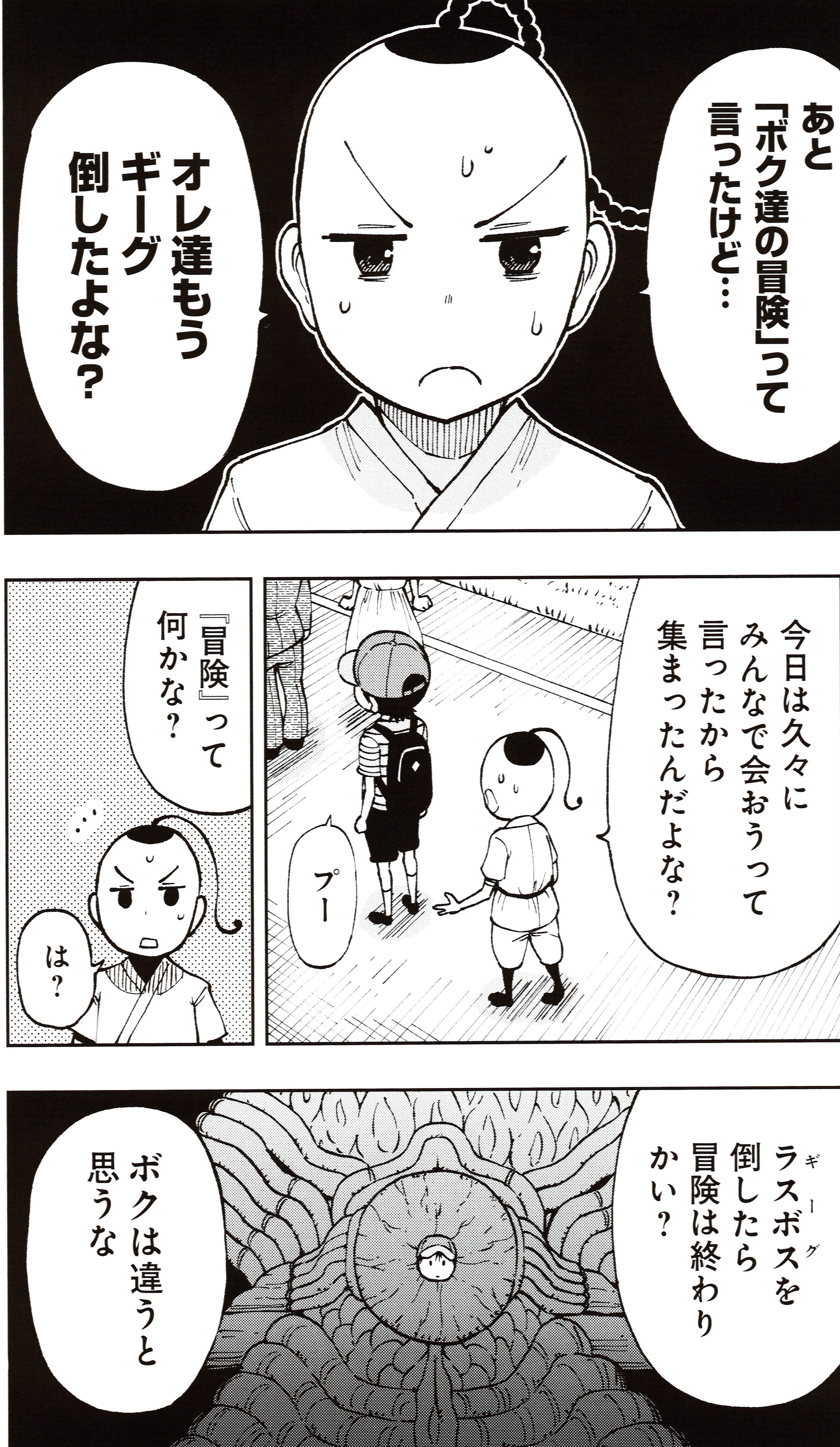

けど
ボク達は
今日…
そのギリギリを攻める!!!
だね！
ネス!!
やって
やるぜ！
ありがとう
みんな！
なんで!?



もちろんぶつかればまっ黒こげ！
そのリスクは百も承知！
そしてテレポートには時速141㎞/hのスピードに加速しなければならない
そのための助走距離は……
うんやっぱり足りない!!!
だね！ネス!!
ナイス計算！
ありがとうみんな！


ありがとうみんな!!!
オレはまだ同意してないけどな!!!
何これ!? どういうジャンルの挑戦!?
オレ今日集合に遅れたから事情がよく飲み込めてないんだけど!!
無言!!!
大丈夫失敗しても黒こげになるだけさ
だからそれが嫌なんですけど!!


いいかい プー テレポートαだって 極めれば 短い距離でも 使えるようになる かもしれないんだ
これは ボク達の冒険に 役立てるための 挑戦なんだよ！
だろ？
え？ いや いや…
オレの 『テレポートβ』が あるから いいじゃないか
さあ 始めるぞ！
無視!!!


あと「ボク達の冒険」って言ったけど…
オレ達もうギーグ倒したよな？
今日は久々にみんなで会おうって言ったから集まったんだよな？
プー
『冒険』って何かな？
…
は？
ラスボス（ギーグ）を倒したら冒険は終わりかい？
ボクは違うと思うな

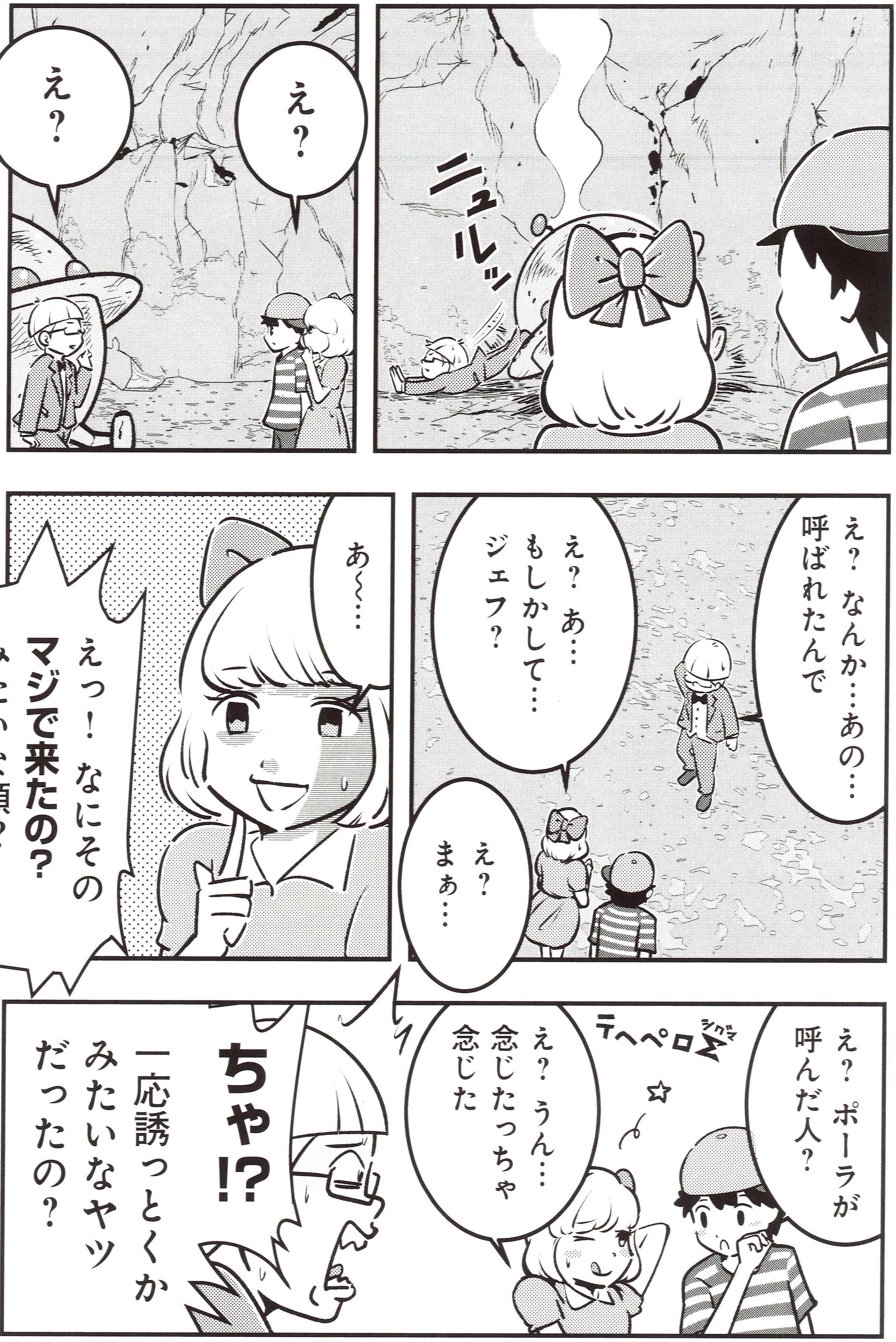

冒険とは〝挑戦〟！
日々何かに挑み続ける限り冒険は終わらない!!
ボクらは戦いの中でそれを学んだんだ
そうだろ？
ネス…


ネス!!
POST
DUST BOX
冒険が終わって
ヒマだから
テレポートαで
『チキンレースごっこ』
しようって話じゃ
なかったっけ?
男の子って
ホント馬鹿♡
fin

大石浩二
OHISHI KOUJI

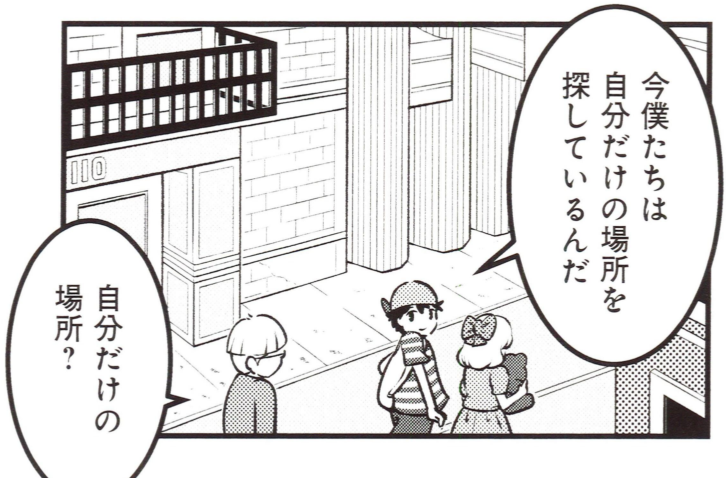


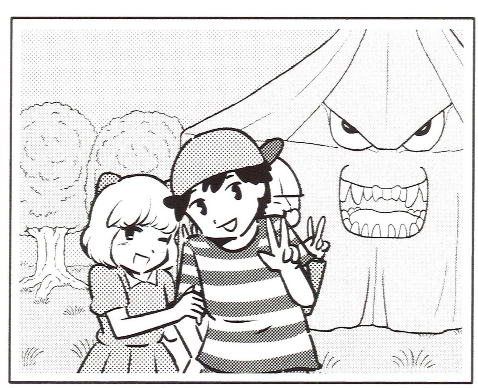

ポーラ
寒くない？
僕の服…使う？
ダメよ
それじゃネスが
風邪ひいちゃう
僕は最悪
帽子さえあれば
大丈夫だから
帽子を
どう使う気？
アタシは平気よ
少しも怖くない…
だって…
ネスがいるもの
僕もだよ
ポーラ
スッ
こんな
暗い地下
だけど
キミと2人なら
ここで過ごすのも
悪くないかも
ネス…
イチャ
イチャ
PK LOVE
大石浩二


ニュルッ
え？
え？
え？ なんか…あの…呼ばれたんで
え？ あ…もしかして…ジェフ？
え？ まぁ…
あ〜…
えっ！ なにその マジで来たの？ みたいな顔!?
え？ ポーラが呼んだ人？
テヘペロΣ
え？ うん…念じたっちゃ念じた
ちゃ!?
一応誘っとくかみたいなヤツだったの？


来ちゃダメでした？帰りましょうか？帰れないけど
いやいや！全然！
ありがとう！ジョンくん来てくれて！
ジェフな
助かったっちゃ助かったんで
ちゃってなんだよ！素直に言えよ！助かったって！
ボクが来なきゃ閉じ込められっぱなしだったでしょ!?
ハイぃ！開きましたぁ！どうぞぉ！
どっ…どうも…
先ポーラ出ていいよ
え〜いいよネスいきなよ
じゃせ〜のでいく？
えっ待って待って「の」と同時にいくの？それとも「の」の後ワンテンポ置いて
さっさと行けやぁあああ


うわ〜外ひっさびさ！
眩しっ
んくっ
わっ！こっちも眩しい〜
んもぉ〜な〜にソレ〜
寒（さむ）う
いや〜ジェフくんが来てくれなかったらどうなってたか
また会えたら嬉しいっす
後日お手紙書きますんで
いや解散の流れに持っていくなよ！
しばらく一緒に行くよ!? 帰れないし！
・（ジェフがなかまになった）

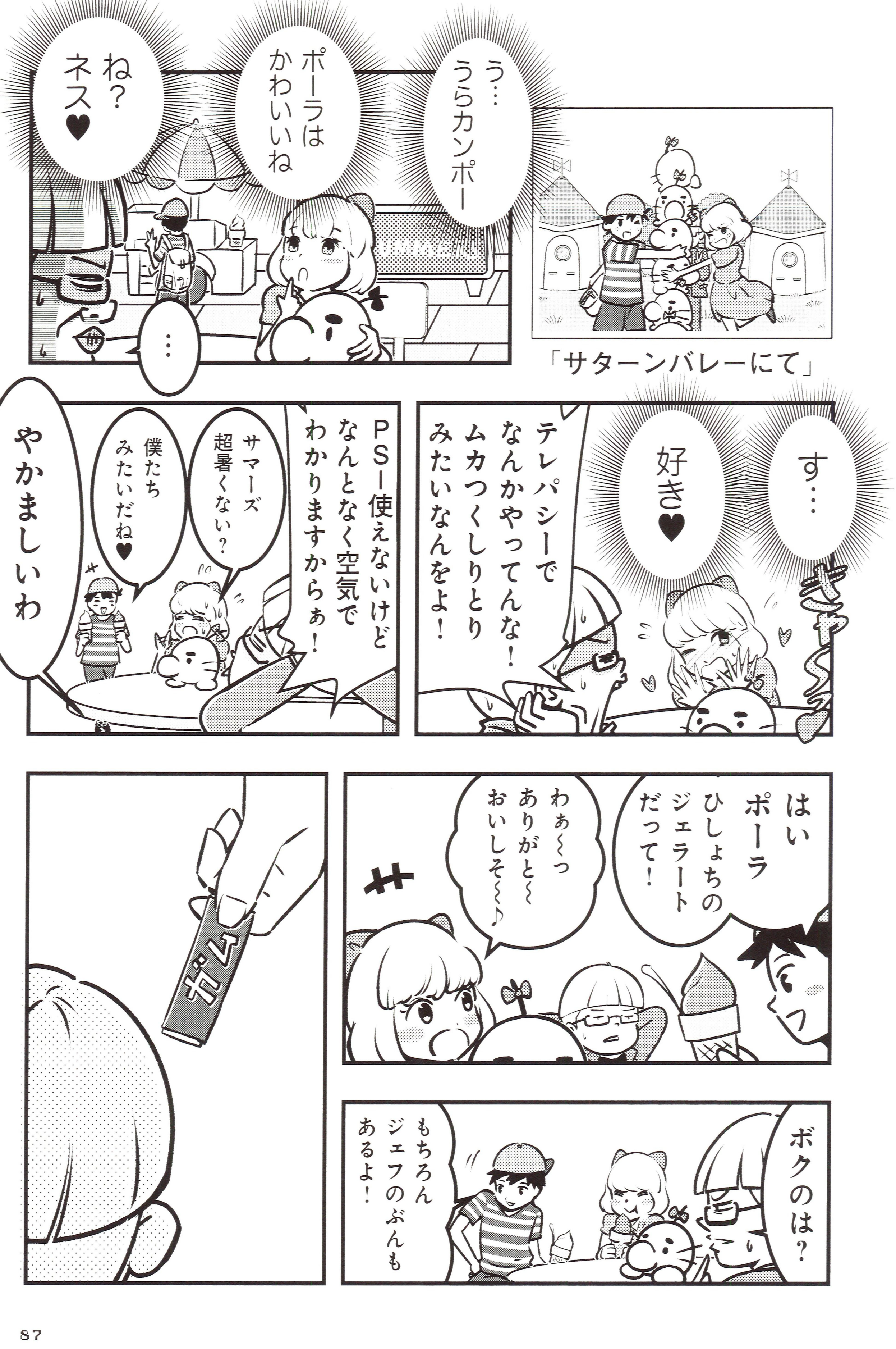

今僕たちは自分だけの場所を探しているんだ
自分だけの場所？



『スリークにて』



自分だけの場所っていうか僕とポーラだけの場所っていうかキッチン広めでスーパーと駅が徒歩5分圏内みたいな
イチャイチャ
イチャイチャ
イチャ
ただの物件探す旅にしか聞こえないけど
改めて…ボクはジェフウィンターズからやってきた
ここに来るまで大変だったんだよ？
ハァ〜…
友だちのトニーやガム食うサルの助けもあって
イチャ
イチャ
ガム食うサル？
えっそのサルなにザル？
めっちゃサルに食いつくやん！
いいよサルは！ボクに興味持てよ！
超かわいいそのサル飼いた〜い
じゃペット可の場所探そうね♥
イチャ
イチャ
あーもぉ来なきゃよかったなぁ〜〜！
キミたちホントにステータス正常!?食べちゃダメなキノコとか食べてない？


「サターンバレーにて」
う…うらカンポー
ポーラはかわいいね
ね？ネス♥
…
す…
好き♥
テレパシーでなんかやってんな！ムカつくしりとりみたいなんをよ！
PSI使えないけどなんとなく空気でわかりますからぁ！
サマーズ超暑くない？
僕たちみたいだね♥
やかましいわ
はいポーラひしょちのジェラートだって！
わぁ〜っありがと〜おいしそ〜♪
ボクのは？
もちろんジェフのぶんもあるよ！
ガム


えっごめん
ガム好きって
言ってなかった？
ガムはサルだろ！
サルとごっちゃに
なってんじゃん！
ズグゥ
うぐぅ痛い痛い
この近距離で
ペンシルロケット
ケンカ
しないの～
てかなんで
どせいさん
持って来てんの⁉
え？
飼おうと思って…
いいでしょ
ちゃんとお世話
するから！
いや
ダメでしょ！
野良とかじゃ
ないでしょ
知らんけど
返して
きなさい！
くすっ
なんかジェフって
お母さんみたい
あっそれ僕も
思ってた
アタシら
ジェフが
いなきゃ
ダメみたい
これからも
僕たちの
旅に付き合って
くれる？
…別に
いいっちゃ
いいけど
ボクのIQを
もってしても
こいつらと
一生の付き合いに
なるなんて
思わなかったよ

《 おわり 》

プロローグ

AHNDONGSHIK

アントンシク

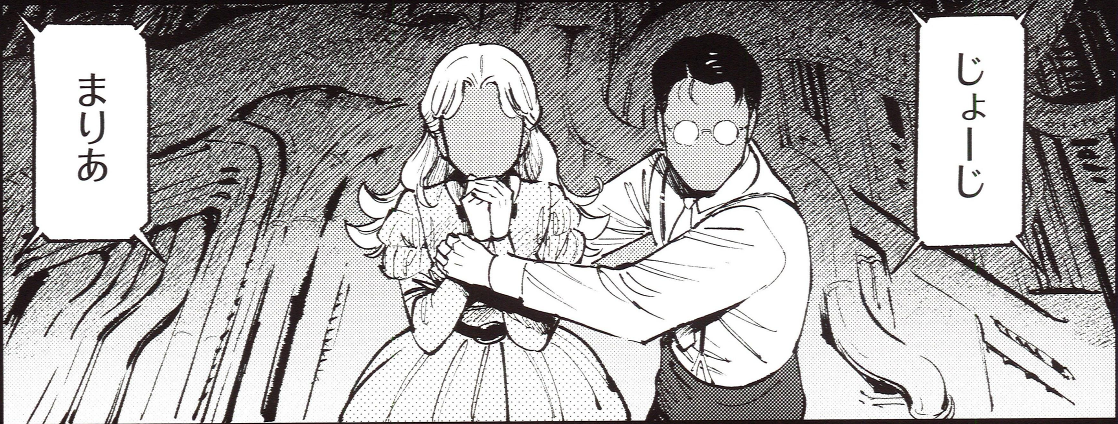
1900ねんだいの　はじめ

アメリカのいなかまちに　くろくものようなかげがおち
ひとくみの　ふうふが
ゆくえふめいに　なりました。

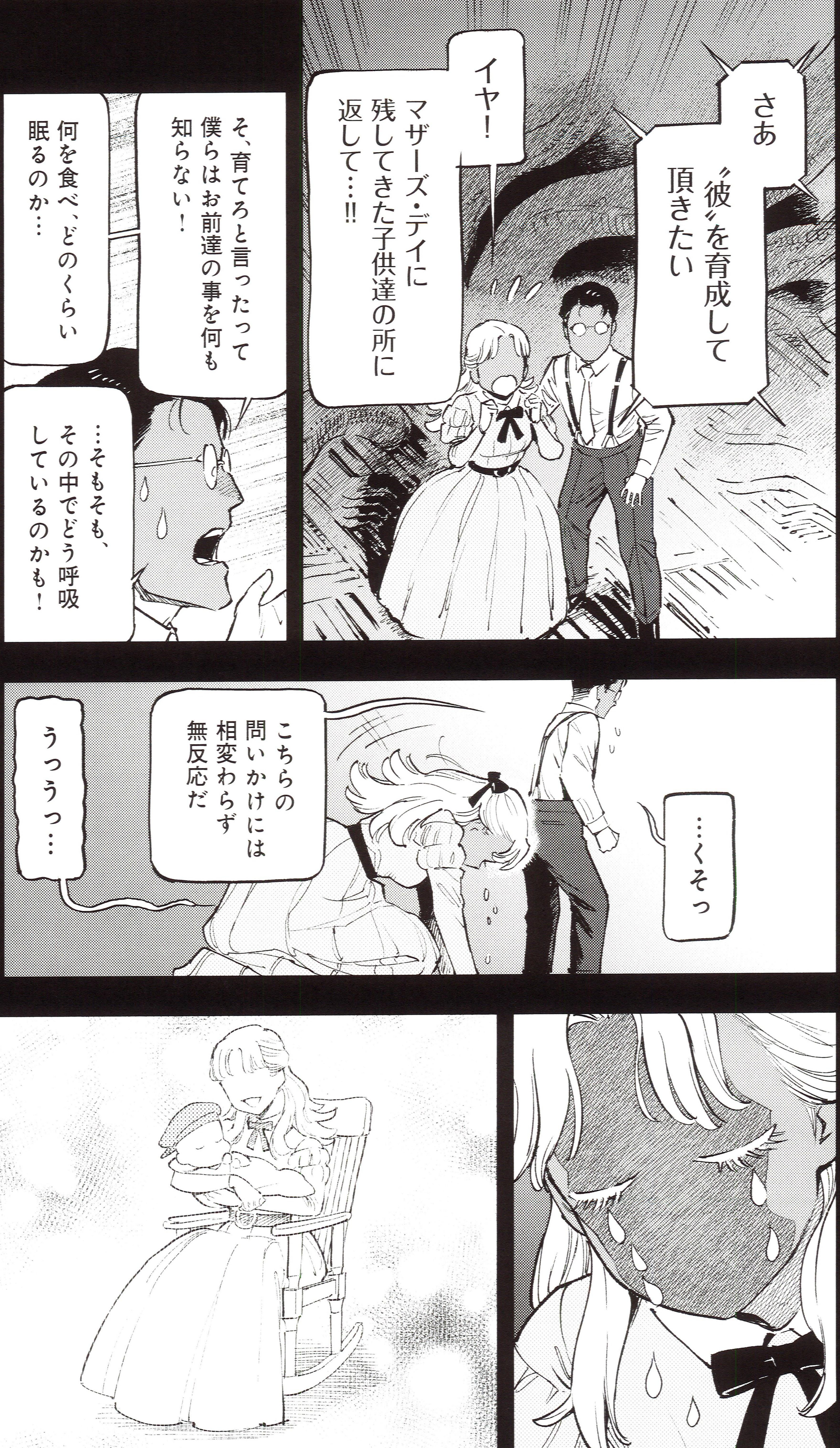
おっとのなは　ジョージ。つまのなは　マリア。

2ねんほどして　ジョージは　いえにもどりましたが
どこにいっていたのか　なにをしていたのかについて
だれに　はなすこともなく
ふしぎなけんきゅうにぼっとうするようになりました。

つまの　マリアのほうは
とうとう　かえっては　きませんでした。




〝彼〟はあなた方の言葉をすべて理解しています
我々の星でゲノム編集を経ず自然生殖により誕生した生命は実に300年ぶり
我々には育成のノウハウがありません
この宇宙で原始的な自然生殖を行い、かつ文明レベルが辛うじて水準を満たしているのはあなた方の星のみ
育児経験のある心身ともに健康で標準的な男女の中からあなた方を選びました


さあ
〝彼〟を育成して頂きたい
イヤ！
マザーズ・デイに残してきた子供達の所に返して…!!
そ、育てろと言ったって僕らはお前達の事を何も知らない！
何を食べ、どのくらい眠るのか…
…そもそも、その中でどう呼吸しているのかも！
…くそっ
こちらの問いかけには相変わらず無反応だ
うっうっ…


…La La
La
La La～…♪
ゴポポ
♪
♫
GYIYYYYY!
!!
ヨロ…
…マリア！
は…はじめて反応したぞ
今の子守唄に…？


GIY…
…あなた
そんな声をしていたのね
あなたのこと…
〝ギーグ〟って呼んでいい？


あなたの一族には
本当に
お世話になっています


――という勝手な妄想失礼…！
ちょっと怖くて色々と想像させてくれるMOTHERのプロローグが大好きなんです！
作者
…しかし！妄想による設定の余計な描写は野暮ってもんでしょう
自分で描いておきながら
『「どうなったか」は見せてあげるけど「何があったのか」は君たちが想像して』
そう言わんばかりの演出がMOTHERシリーズの大好きな所です
考えてみれば
あのシンプルなパッケージもそう…
MOTHER
ゲームにはそれぞれ「このゲームといえばココ！」というシーンがありますが
◆ブーッ！「アルプスのしょうじょイイエジ」ってことはないだろ。
すてきだった。
その…はいごの後見人というか…
…だから！
プププ プレイヤーさまの名前だよォ！
MOTHERシリーズにはそれがプレイヤー一人一人百人百様な気がします


MOTHER2発売前は続報が出るたび記事を切り抜き
また延期かー
でもあたらしい開発中画面だ~
チョキ
アルバムにスクラップするほど心待ちにし
大学を卒業し上京した年の6月
MOTHER1+2発売時は
糸井さん
整理券はずれて会場入りできず
おー
渋谷のTSUTAYAでの糸井さんの手売りイベントに駆けつけ
MOTHER3ではいい大人になっていたにも関わらず
子供の時と同じく胸を締め付けられました
MOTHER
ぷっー
ほんとうに大切なゲームです
《 おわり 》

キミのMOTHER

恵口公生ギャラリー 1997-2020

あるひとりの漫画家がいました。
恵口公生。
2020年、惜しまれつつ
23歳の若さで旅立ちました。
MOTHERが大好きだったという
恵口さんのサイトに残された
数え切れないほどのイラストたち——

今回、ご家族の協力を得て
恵口さんの作品の一部を
ご紹介いたします。









「小学生の時MOTHERシリーズに出会って以来

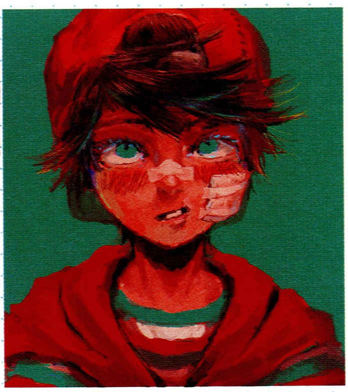
※各イラストの注釈は、恵口氏の個人サイトより抜粋しています。



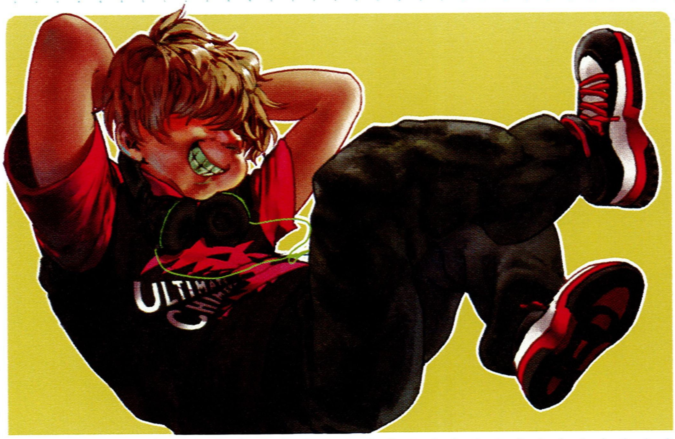
こどもの日に描いたもの。



MOTHER非公式ファンイベント「Cafe Eight Melodies in Winters」に寄稿させて頂いた絵。結構お気に入りの一枚。

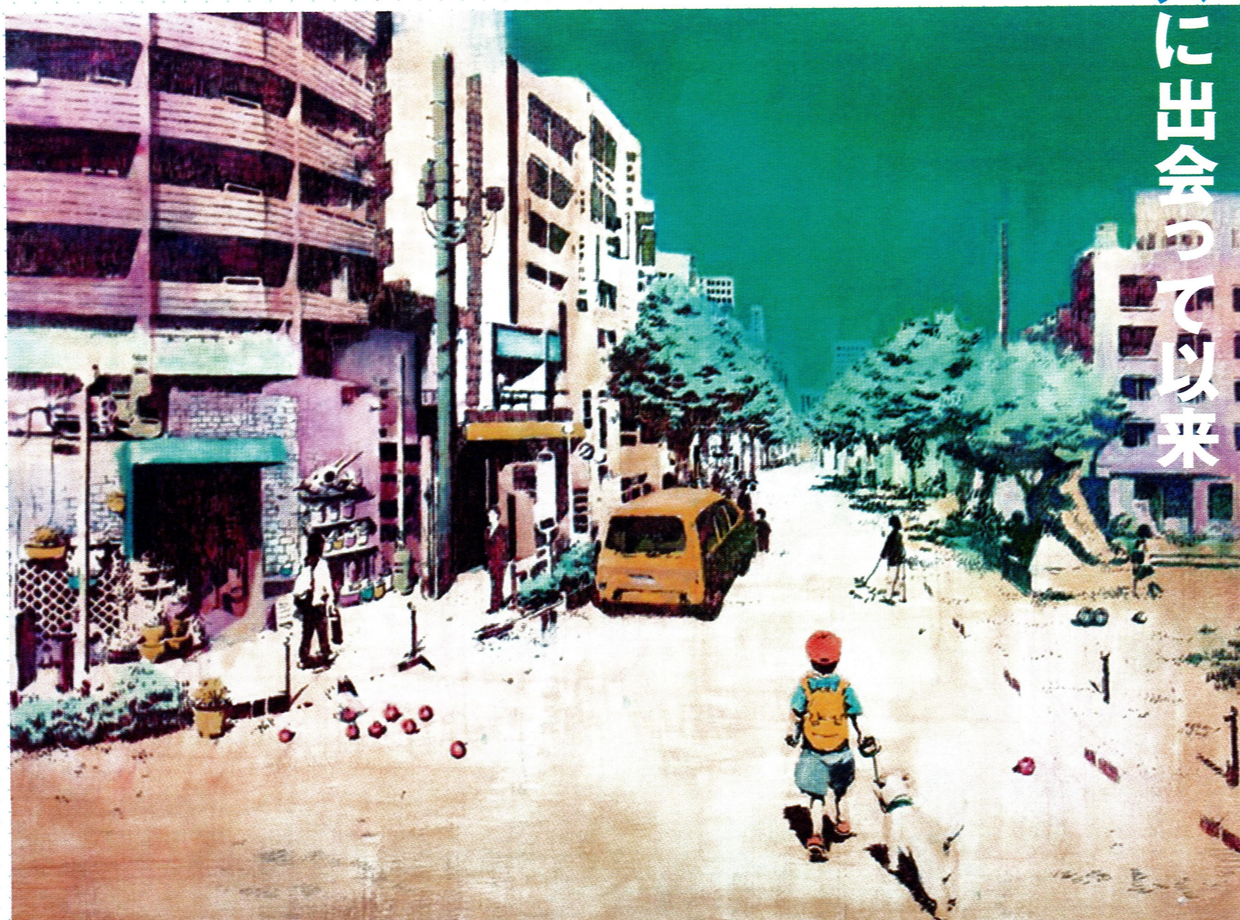


怪我の多いイメージ、ニンテンさん。



「隣のアイツ」。とくちゅうのTシャツをかれいにきこなすポーキーさまでーす。

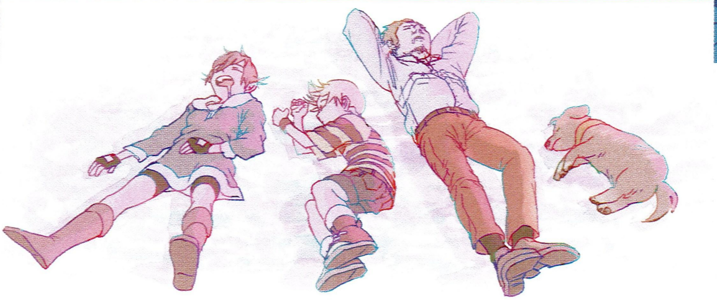




わたしのホームジャンルはずっとMOTHER」（恵口公生）



「きみたち　あそぶきしか　ないんだろ。」
サマーズ好きなんでついつい描いちゃいます。



ご家族より

「磯部」というペンネームでMOTHERの二次創作やってました。16歳～17歳（'13～'14年）の頃です。MOTHERにハマりだしたのは、小学校3年生からです。いつもキャラ描いてて、当時から「MOTHERは偉大」「糸井先生は天才」って言ってました。

恵口 公生 えぐちこうせい

'97年、神奈川県出身。'17年デビュー。代表作「ボーイミーツマリア」（PEYO名義）、「キミオアライブ」。'20年、23歳永眠。

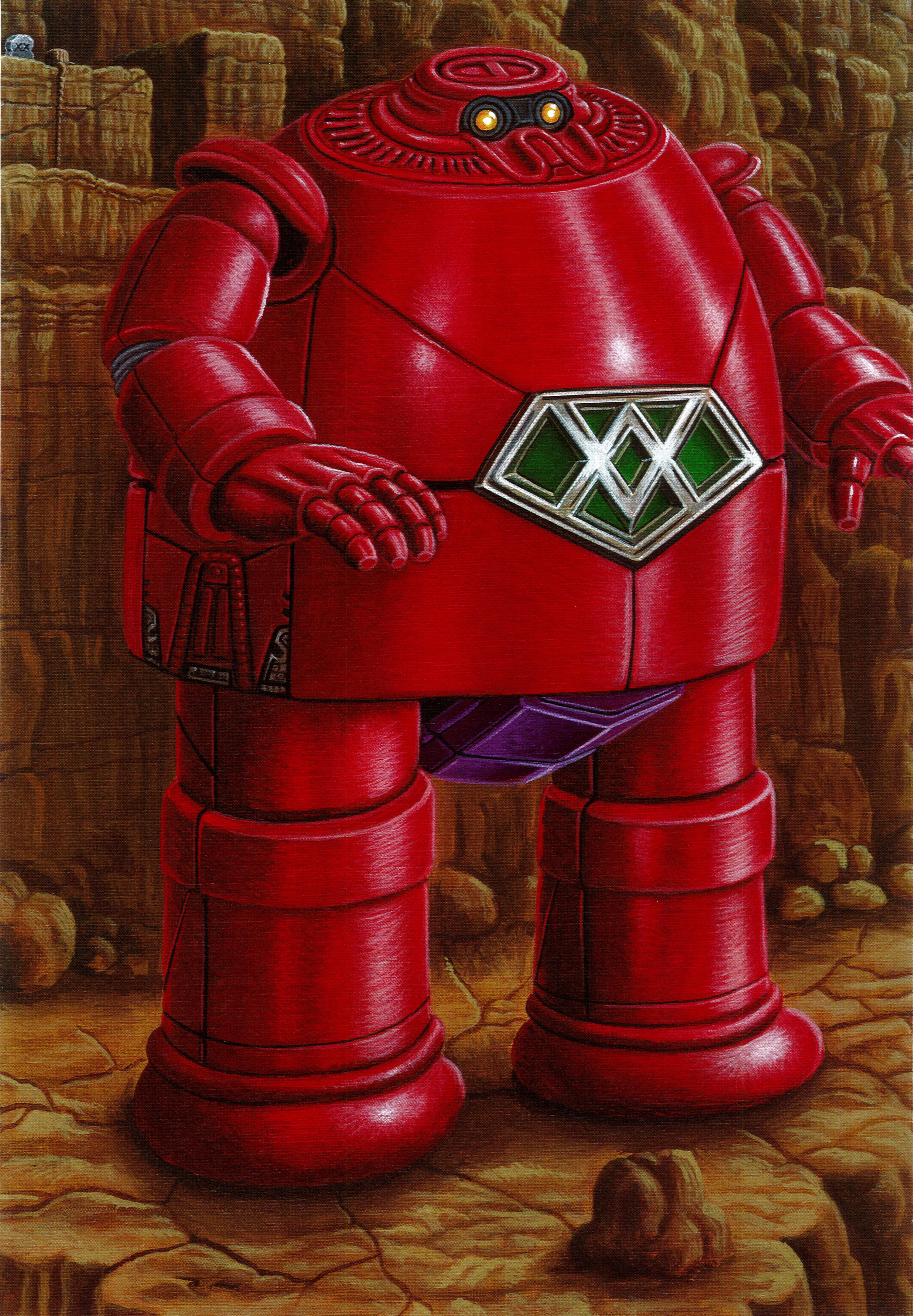


フォーサイド着くあたりのワクワク感たまらん。ちょうど一年前に受験課題で描いた油絵です。

ここで紹介した恵口さんのMOTHERオマージュ作品の数々はこちらでご覧いただけます。

サイト名「幾何学ファミリー」
http://chakoinfamily.web.fc2.com/index2.html
pixiv「磯部ページ」
https://www.pixiv.net/users/1246592/artworks


Your Guard is My Mission
MOTO HIDEYASU
本秀康
moto.





SUPER BEAVER 渋谷龍太さんインタビュー

「ポーキーの右往左往こそが人生」と思ったんです。

SUPER BEAVERのボーカリスト・渋谷龍太さんは、シリーズの中でもとりわけ『2』が大好きな『MOTHER』ファン。復刻された『2』のスカジャンをカッコよくまとった姿をSNSにアップしたことがきっかけで、ラジオ番組での糸井重里とのトークや、今回のインタビューがつぎつぎと実現していきました。初めて『2』に触れたのは、なんと小学2年生のころ。そこから現在に至るまで、独自の『MOTHER』との向き合いかた、感じかた、楽しみかたについて語っていただきました。

イラスト:今川伸浩　写真:神ノ川智早



初めて遊んだ『MOTHER』と幼少期に感じた怖さ

——ほかのゲームと比べて、『MOTHER』はどのような位置を占めていますか?

渋谷　やっぱり特別ですよね。ぼくは『2』が大好きというタイプで、『2』だけでいままでに8回クリアしたのかな。人生のタームと言いますか、人間としてなにかが変わるタイミングで、いちいち遊んできていて。そのたびに受ける感覚もぜんぜん違うから、幼いうちから遊べたのは本当によかったと思っています。

——初めて遊んだのは?

渋谷　小2のころだったと思います。最初は、父ちゃんがやっていたのを見ていたんですよね。

——その最初の1回目から、『MOTHER』は特別でしたか?

渋谷　はい、最初から。なぜか特別でした。

——小2って、いろんなことが全部、特別な世代じゃないですか。その中で、『MOTHER』を特別だと感じた小2の渋谷さんがすごいですよ。

渋谷　いやいや!「そう思わせられた」に近かったと

渋谷龍太　しぶやりゅうた

1987年5月27日生まれ。東京出身4人組ロックバンド「SUPER BEAVER」のボーカリスト。バンド結成15周年を迎えた2020年にメジャー再契約を発表し、ドラマやCM、そして話題の映画『東京リベンジャーズ』主題歌を務める。2021年10月から11月にかけて自身最大キャパシティとなるアリーナツアーを開催する。さらに、ソロ名義「澁谷逆太郎」としても活動し、作詞作曲も手掛ける。ほかにも執筆活動やTV、ラジオパーソナリティを務めるなど多彩な才能をみせる。



思いますよ。いったいどこが好きで、なぜこんなに夢中になっているのかは、当時もわからなかったし、正直いまでもはっきりとはわからないんです。魅力がたくさんあることは、もちろん理解しているんだけど、「なぜ、こんなにも？」というのは……。だから、何度も遊んじゃうんだと思うんですけど。

――ちなみに、1回目に遊んだ子どものころに感じたのって、「おもしろい」でしたか？

渋谷　ええっと、「怖い」は随所に感じていましたね。とくにウィンターズ（※1）が。

――ウィンターズ。ムーンサイド（→P.62）とかじゃなくて？

渋谷　はい。ぼくは新宿で生まれて新宿で育ったんですけど、人がもたらす恐怖のような得体の知れないものって、なんとなくそばにあった気がするんですね。だからムーンサイドやマジカント（※2）には、もちろん怖さを感じました。でもウィンターズは……あの孤独感が、ものすごく怖い。

――ああ。寂しい感じが。

渋谷　あそこに行くと、いつも「ウィンターズかぁ」って思っちゃうんですよ。とても感覚的なことなので、みんながみんなそうではないと思うんですけど、ウィンターズにはシビれちゃうんです、毎回。

――とてつもなく大きなイベントがあるわけではないけれど、たしかに印象的な場所です。

渋谷　そう。大きな起伏がなくて、なだらかで、孤独で、ずっと怖いんです。

――トニー（→P.68「トニーのてがみ」を参照）の存在が大きいですよね。

渋谷　トニーがね、寂しいんですよ。ジェフがゲームの設定上しゃべらないから、そのぶんとくに。

――糸井が、ずるくて悪い大人な要素を、ピュッと入れてきているんですよね。

渋谷　本当にそうですよ（笑）。ジェフ、行っちゃっていいのかな、本当にそれで正しい？　って。しかも、トニーが自分を使ってジェフを外に出す（※3）。

――（笑）。

渋谷　トニーもたぶん、いっぱい迷ったんだろうな。わからないフリをして、ジェフを行かせないという手もあったのに、ジェフのことを思うがゆえに、自分が寂しいからという気持ちは置いておいて。ああ、素敵だなって思いましたよ。

――たぶん『2』が大好きな人は、この話題に共感してくれると思うんです。でも、よく知らない人に「『2』ってどんなゲーム？」と聞かれても、この感じってものすごく伝えにくいですよね。

渋谷　「え？　なにが？」ってなりますよね。だからぼくは、『2』の話をする友達を選んできちゃったかもしれないです。

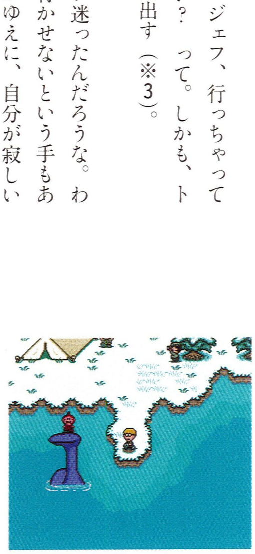
――ああー、なるほど。

渋谷　中学生、高校生になると、ゲームの話をするときってあるじゃないですか。もちろん王道の『ドラゴンクエスト』の話にもなるし、『ファイナルファンタジー』の話にもなるんですけど……。『MOTHER2』を遊んだという人が何人かいてしゃべったときに、うまく共感できなかったら「じゃあ、この話はやめておこう」となる。それ以上話すと傷ついちゃいそうになるから、自分の中で大事に取っておこうと思うんです。

――うん、すごくわかります。ぼくらも「ほぼ日MOTHERプロジェクト（※4）」をやっていて、いまだからこういう楽しみかたができていると感じるんです。自分の中で『MOTHER』は大事なものなんだけど、その温度感もある程度冷えてきて、客観的に大事だと思えるようになった人たちと、同じニュアンスで楽しめているというか。

渋谷　たしかに。温度感が同じというのは大事ですよね。





※1　ウィンターズ

『2』に登場する北の国で、伝説の生物タッシーが棲む湖・タス湖に隣接する地域。サマーズの姉妹都市でもある。ここにはジェフとトニーが生活するスノーウッド寄宿舎や、アンドーナッツ博士の研究所、ブリック・ロードの低予算ダンジョンなどがある。タス湖の周辺では、タッシーを観測する「タッシー・ウォッチング隊」がテントを張っている。
※画面写真は『2』



「好きだ」って言うことって、すごく大事だなと思いました。

『2』のスカジャンとふたりの発明家



――渋谷さんが『2』のスカジャン（※5）を着てカメラマンさんに写真を撮ってもらったというのも、『MOTHER』と距離感が取れているからこその楽しみかたですよね。

渋谷　スカジャンは、なにがなんでも欲しかったんですよ。販売告知を見つけたとき、「やべぇ、出る、どうしよう」って、めちゃくちゃソワソワしちゃって（笑）。あの感じって、しばらく味わってなかったですよ。昔、ファンだったバンドの新しいアルバムが出るとわかったときと、同じような気持ちです。待ちきれないから、2ヵ月も前に告知してくれるなよ、と思ったりして。

――（笑）。

渋谷　「この2ヵ月間、どうやって生きたらいいんだ！」って。そういう感じを、久々に『2』のスカジャンで感じちゃいました。で、発売されたらエスカルゴ運送の箱で届いて「うわー！」となって。「開ける？　どうする？　しばらく眺める？」って、またソワソワして（笑）。そんなことをやってから実際にスカジャンを手にしたときは、「どうしようもできん、これ」って、言葉になりませんでした。で、スカジャンをまったく関係のない現場に着ていって、「あの、表紙の写真とは別の写真を撮ってほしいんですけど……」って。

――言ったんですね（笑）。

渋谷　カメラマンさんもプロフェッショナルですから、そんなことをお願いしちゃいけないというのはわかっていたんです。だから、最初はマネージャーに撮ってもらったんですよ。そうしたらカメラマンさんが「照明の具合をこうしたほうがいいんじゃない？」と言ってくださって。それで思いましたよね。カメラマンさん、「ぼくが撮る」って言ってくれないかな、って（笑）。

――そうしたら？

渋谷　「ぼく、撮りましょうか」と。で、しらじらしく「本当ですかー？」とか言って（笑）。それで撮ってもらった写真をSNSに投稿したら、糸井さんから「そのスカジャン、おれも持ってるやつだ。」と反応があって、マジで困るという。うれしすぎて、でも、敬愛する糸井さんにどう返信したらいいんだろうと1日悩んで、その結果……無難な返信をしてしまった！

――（笑）。

渋谷　でも、ラジオ（※6）の出演をオファーさせていただいたときに、「そのときのやり取りがきっかけで」と言ってくださって。やっぱり好きなものは好きと、ちゃんと言ったほうがいいなとあらためて思いましたよね。気持ちを胸に秘めておくのも美徳かもしれないけど、「好きだ」って言うことって、すごく大事だなと思いました。

――そのラジオで、絞りに絞って聞いたのが「オレンジキッドとアップルキッド（※7）のふたりの発明家がいるのはなぜ？」という質問でした。

渋谷　絞りましたね（笑）。本当になんでも聞いていいという状況だから、たとえば「ギーグ（→P.64）ってなんですか？」とか、聞いちゃってもよかったんですよ。でも、それは自分の中でずっとわからなくてもいいやと思っていることのひとつだったから。やっぱり、いちばん最初にプレイしたときに純粋に思った、「どうして、発明家がふたりいるんだ？」っていう素朴な疑問を選びました。

――言われてみればたしかに、という疑問でしたよね。

渋谷　いらないっていうわけじゃないけど、物語の進行



※2　マジカント

『1』『2』に登場した精神世界で、『2』のマジカントはネスの心が生み出した世界。ここでは自分の心と向き合い、それまでの冒険で出会ったさまざまな人々と再会する。その最奥部には究極の知恵が渦巻き、宇宙の真理に一瞬だけ触れることができる場所・エデンの海があり、ネスはそこで自身の中の邪悪である「ネスのあくま」と対峙する。なお、このマジカントを生み出す条件は、地球の8つのパワースポットのすべてに立つことである。
※画面写真は『2』



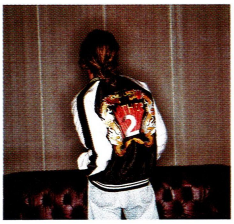
※3　自分を使ってジェフを外に出す

『2』で心に残る名シーンのひとつ。ポーラの声に導かれたジェフは、真夜中にも関わらずスノーウッド寄宿舎の規則を破って外に出ようとする。ルームメイトのトニーは、ジェフがどこに行く気なのか、何をしに行くのかも聞かずに、身を守るものをいっしょに探してくれる。そして寄宿舎のフェンスの前で、トニーは四つん這いに。ジェフはトニーを踏み台にしてフェンスを跳び越え、ネスたちが待つ南へと向かうのだった。
※画面写真は『2』



※4　ほぼ日MOTHERプロジェクト

『MOTHER』シリーズのグッズやコンテンツを通して、世界中のファンといっしょに『MOTHER』の世界を楽しんでいく公式プロジェクト。このプロジェクトが始まったのは、2020年4月30日。それ以来、『MOTHER』というゲームについてはもちろん、新作グッズの発売やイベントの開催といった最新情報や、さまざまな読み物が掲載されるなど、『MOTHER』に関するたくさんの情報を発信し続けている。（https://www.1101.com/mother_project/）



※5　『2』のスカジャン

正式名称は『MOTHER2　スーベニアジャケット』。1994年当時、『MOTHER2 ギーグの逆襲』の発売を記念して開発に携わったスタッフや関係者にのみ配られたスカジャン（非売品）の復刻版で、2021年２月に発売された。ファッションデザイナーの森永邦彦さんが率いるANREALAGE（アンリアレイジ）とTAILOR TOYO（テーラー東洋）、そしてほぼ日とのトリプルコラボ。価格は88,000円［税込］。写真は渋谷龍太さんが、実際にSNSに投稿したときのもの。（撮影：江隈麗志）

上ふたりは必要ないじゃないですか。間抜けな発明家ひとりでもよかったし、よくできた発明家ひとりでもよかった。そのどちらかが、タコけしマシンやこけしけしマシン（※8）を作ればよかったのに、なぜふたりいて、ふたりにいろいろせびられて。

——はいはい（笑）。

渋谷　タコを消したい瞬間も、こけしを消したい瞬間も、ぼくの生涯ではおそらく一度もない。だからあんなものを作ることに時間を費やしている時点で生産的ではないと思ったし、アップルキッドも最初は頭が悪いのかなあとか思ったんですけど（笑）。それにしても、なんでふたりいるんだろうなって。

——（笑）。

渋谷　そこで、糸井さんのあのお答えですよ。「俺これ、毎日毎日食べると思う」って友達に言っていたアイスを、食べなくなっちゃったという。最初に強く思っていたことと、結果は違う。それをプレイヤーに味わわせるために、ふたりがいたって言うんです。それを聞いて、すごく素敵だなと思って。めちゃくちゃ感動しちゃいました。

ポーキーの「悪」と落語と『2』との共通点



——『2』で印象深かったキャラクターと言うと？

渋谷　ぼく、フランクさま（※9）とかトンチキさん（※10）がすごく好きなんですよね。あの、秩序を守るための道具としてまとう「悪」の感じが。「悪」なんだけど、結果的にふたりの美学がカッコいい。

——たしかに、『2』にはいろんな「悪」のパターンが出てきて、はみ出しかたが豊富です。

渋谷　そうなんですよね、本当に。トンズラブラザーズ（→P.68）が2回目に借金した劇場のオーナー（※11）も、ぼくは嫌いになれないんです。

——（笑）。糸井がよくする話のなかに、「地獄の絵はおもしろい」というのがあるんです。でも、天国の絵は、フワフワしているだけでつまらない、と。

渋谷　ああー、なるほど。

——人は悪いことのほうにクリエイティブを発揮するものだと言うんです。いま話していて『2』にもそういうところがあるなと思いました。悪役がいっぱい出てきて、そこはしっかりと描かれていますもんね。

渋谷　たしかに。それらの中でも、やっぱりポーキー（※12）の「悪」は、ものすごい描きかたですよね。

——ああ、ポーキーの「悪」。

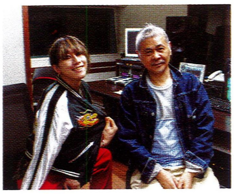
渋谷　ぼく、落語が好きで。中でも立川談志さんがすごく好きなんですよ。で、談志が「落語とは、人間の業の肯定である」と言っていて。若いころは「業ってなんだ？」と思っていました。大人になってから、人間の中にあるものが、表現の仕方によっていろんな「悪」のかたちになるんだろうな、と理解して。そのうえでポーキーを見たときに「これか、業って」と思いました。

——はー、おもしろいです。

渋谷　落語の登場人物って、金とか、酒とか、女とか、いろんなものにどうしようもなくだらしないんですよ。でも、それって人間の中に必ずしもあるものじゃないですか。だから忌み嫌うようなことを言ったところで「でも、あなただって好きでしょ？」と思っちゃうんです。でもポーキーって、ピュアな「悪」じゃないですか。だから、いちばん人間臭いやつに見える。

——なるほど。

渋谷　小さかったころは、ポーキーのこと大嫌いだったんですよ。友だちに嘘をついて、裏切って、そのたびに「おい、おまえ！」って思っていたけど、大人になるにつれてどんどん憎めなくなってくる。それは、



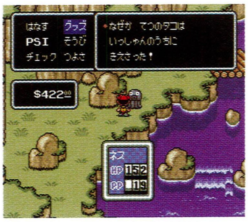
※6　ラジオ

2021年7月11日にTOKYO FM/JFNにて放送された番組『Monthly Artist File-THE VOICE-』のこと。この番組ではさまざまなアーティストが月替わりで登場し、この番組でしか聴けないようなトークが展開される。2021年7月のパーソナリティーを務めた渋谷龍太さんが、どうしても会いたかったという糸井重里をゲストに呼んだことで初対面のふたりの『MOTHER2』トークが実現した。2021年9月4日現在も音声サービスAuDee（オーディー）にて視聴可能。（https://audee.jp/voice/show/33067）



※7　オレンジキッドとアップルキッド

『2』でネスがツーソンで出会う発明家のこと。ふたりともネスに資金の援助を求めてくる（アップルキッドは、食べ物も）。一見、オレンジキッドのほうが頼りになりそうな人物と見せかけて、彼は自分をたたえる歌を流すグレオレマシーンを発明したり、ゆで卵を生卵に戻す研究をしたりと、まったく役に立たない。一方のアップルキッドは、ネスの冒険を手助けする数々の発明を行い、世界の平和に大きく貢献する。
※画面写真は『2』



※8　タコけしマシンやこけしけしマシン

『2』でフィールドにある特定の障害物を消すことができる、アップルキッドの発明品。タコけしマシンは、目の前にあるタコのかたちをしたものを、こけしけしマシンは、目の前にあるこけしのかたちをしたものを一瞬にして消し去ることができる。なお、タコけしマシンを渡される際は、タコ焼き屋の近所で使わないようにと念を押される。また、アップルキッドはこけしけしマシンの完成直後に何者かに誘拐されてしまう。
※画面写真は『2』



※9　フランクさま

『2』のオネットにあるゲームセンターにたむろする不良グループ・シャーク団のボス。「無敵のフランク」を自称し、聞いても名前を名乗らなかったネスに腹を立てて、両手に構えたナイフで襲いかかってくる。ネスとの戦いに負けそうになると、ロボット兵器・フランキースタイン2号をけしかけてまで倒そうとしてくるが、やはりネスが勝利し、自身が初めて負けたことを告白。ネスが知りたがっていたジャイアントステップの秘密について教えてくれる。
※画面写真は『2』



「ただのRPG」で終わらせちゃう人がいると、もったいないって思うんですよね。

もちろん完全にああではないけど、自分のどこかにも思い当たる節がしっかりあったわ、って思うようになったからだし。さらに、落語とも結びついたからで。あいつがいろいろなきっかけを作ったせいで、いろいろなことが起こっていくのを見て、「ポーキーの右往左往こそが人生」と思ったんです。

――落語と掛けたポーキーの解釈は、ものすごく腑に落ちるし、これまでに聞いたことがなかったです。

渋谷 (笑)。

――糸井も落語が大好きで。同じように考えたことが、きっと『MOTHER』にも入っているんだろうなと思いました。

渋谷 『らくだ』とか『富久』とかも、もしかしたらそうかもしれません。共通項を見つけたときは、不思議な感覚でしたね。

――アップルキッドとオレンジキッドじゃないですけど、落語でも「ふつういらないだろう」みたいなことを延々話しますもんね。

渋谷 うん。『芝浜』もただの酒飲みの話だし、「こんなことを題材に?」みたいなのもあります。でも結果的にはそばにいる人たちを巻き込んで、いろんな人の思いやりや、気づかいが語られる。

――そうですね。

渋谷 だから主人公として語られる人間の、そばにいる人間も主人公なんですよね。『2』も同じで、「これってなんでしょう?」というのを、周りの人たちがたくさん提示してくるゲームじゃないですか。それも、自分が歩んでいく人生の答えを出してくれるというよりは、答えに行き着きやすくしてくれるというか。

――いろいろなテーマを与えてきて、考えさせてくれるような。

渋谷 そう。だから乗り物に近いのかな?起点と終着点を決めるのは自分だけど、そのあいだの部分を移動する乗り物。起点を自分で見つけないことには、このゲームの魅力に気づけなかっただろうし、終着点を自分で見つけないことには、そのあいだに『2』があったということにも、じつは気づけないという。

――ほかのゲームにない『MOTHER』の自由さというのも、そういうところなのかもしれません。

渋谷 だから、すごく響く人がいる一方で、「ただのRPG」で終わらせちゃう人がいると、もったいないって思うんですよね。

――ちなみに、ご自身が作っている音楽に、『2』の影響はありますか?

渋谷 はい。もちろん影響しています。あ、これは一般的な「音楽とは?」ということではなくて、「自分がやっている音楽とは?」ということですが……やっぱり人の気持ちがあって、その気持ちが届いた人から、気持ちを返してもらって音楽が完成する。自分の中ではそう強く感じていて。遠回りだけど、人と人とがダイレクトにつながるのが音楽だと思っています。

――なるほど。

渋谷 それと、最近は文章を書かせていただく仕事が少しずつ増えているんですけど、「ほら、おもしろいでしょ」というような書きかたはしないようにしています。ふつうの出来事の端々におもしろさが隠れていて、それらを見つけて拾うのが楽しい。それが、『2』に教えてもらったことなので。

――「ほら、おもしろいでしょ」と言っちゃう落語があったとして、それはおもしろくないでしょうしね。

渋谷 はい。なので、自分の中ではとくにそれを大切にしています。

(聞き手:永田泰大)



※10 トンチキさん

『2』のツーソンにあるヌスット広場の大親分で、自称「世界一の泥棒」。人がさらわれたとか、何か盗まれたといった話には、大抵関係していると言われる人物。善人とは言えないが義理人情に厚く、ヌスット広場のみんなから慕われている。ネスがヌスット広場を訪れた際に、自分の家の屋根から飛び下りて登場。ネスとの戦いのあとで、飛び下りた際にねんざしたと告白した。ちなみに、ポーラの父はポーラを誘拐した犯人として疑っていたが、実際には無関係。
※画面写真は『2』



※11 2回目に借金した劇場のオーナー

『2』のフォーサイドにあるトポロ劇場の支配人で、名前はミス・フェイク。偽の契約書を交わしてトンズラブラザーズを騙し、100万ドルの借金を背負わせた。ネスがそれ以上の価値を持つダイヤモンドを差し出すと、契約書をみずから破り捨てて、トンズラブラザーズを自由の身にしてくれる。ちなみにトンズラブラザーズの1回目の借金額は1万ドルだったので、ミス・フェイクはそのときの100倍もの借金を背負わせたことになる。
※画面写真は『2』

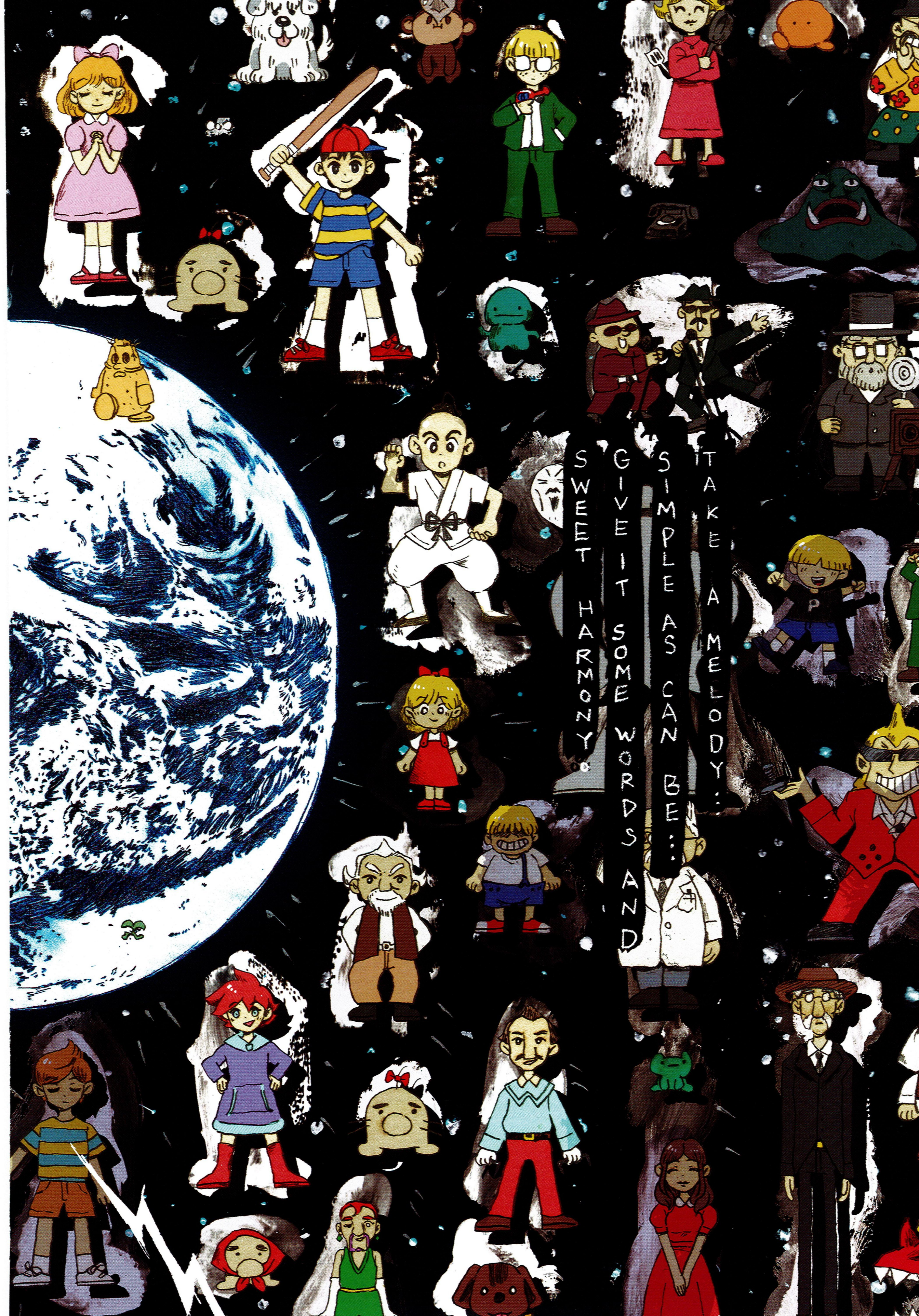


※12 ポーキー

『2』『3』に登場。『2』で主人公ネスの家の隣に住む富豪の息子として登場して以来、その純粋さゆえに強いものに巻かれる人生を送り、たびたびネスたちの前に立ちはだかる。『3』では、第7章「7つの針」の終盤でその存在が明らかとなり、最終章である第8章「なにもかも なにもかも」で初登場。自身が作った町・ニューポークシティにあるエンパイアポーキービルでリュカたちを待ち受ける。『MOTHER』はじつはポーキーの物語だ、と語る人も少なくない。
※画面写真は『2』




OMOCAT
8 MELODIES


TAKE A MELODY...
SIMPLE AS CAN BE...
GIVE IT SOME WORDS AND
SWEET HARMONY.

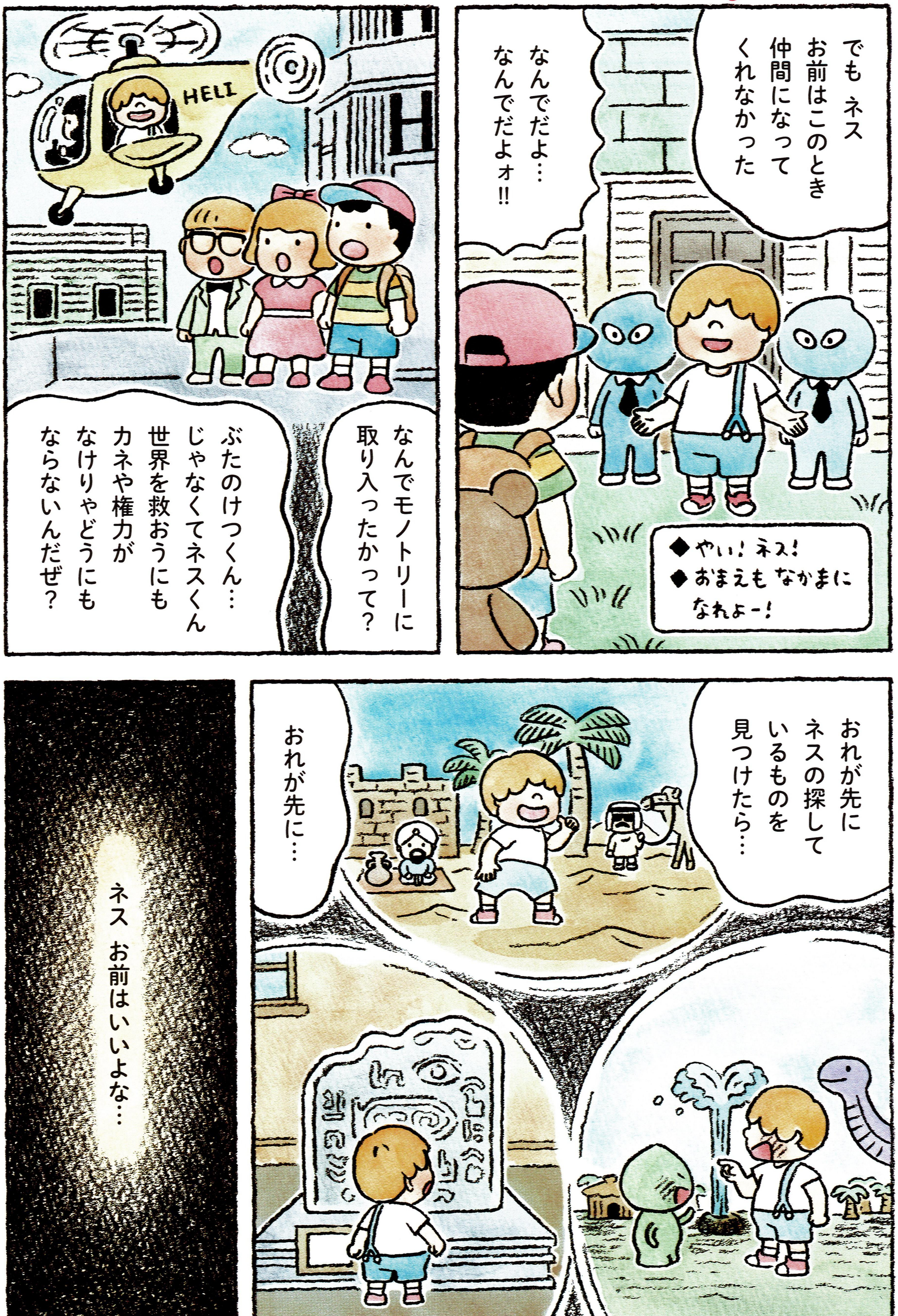

SING A MELODY OF LOVE
LOVE GROWS STRONG NOW
ALL DAY LONG NOW,
RAISE YOUR VOICES


OH, LOVE...
《 おわり 》
OMOCAT

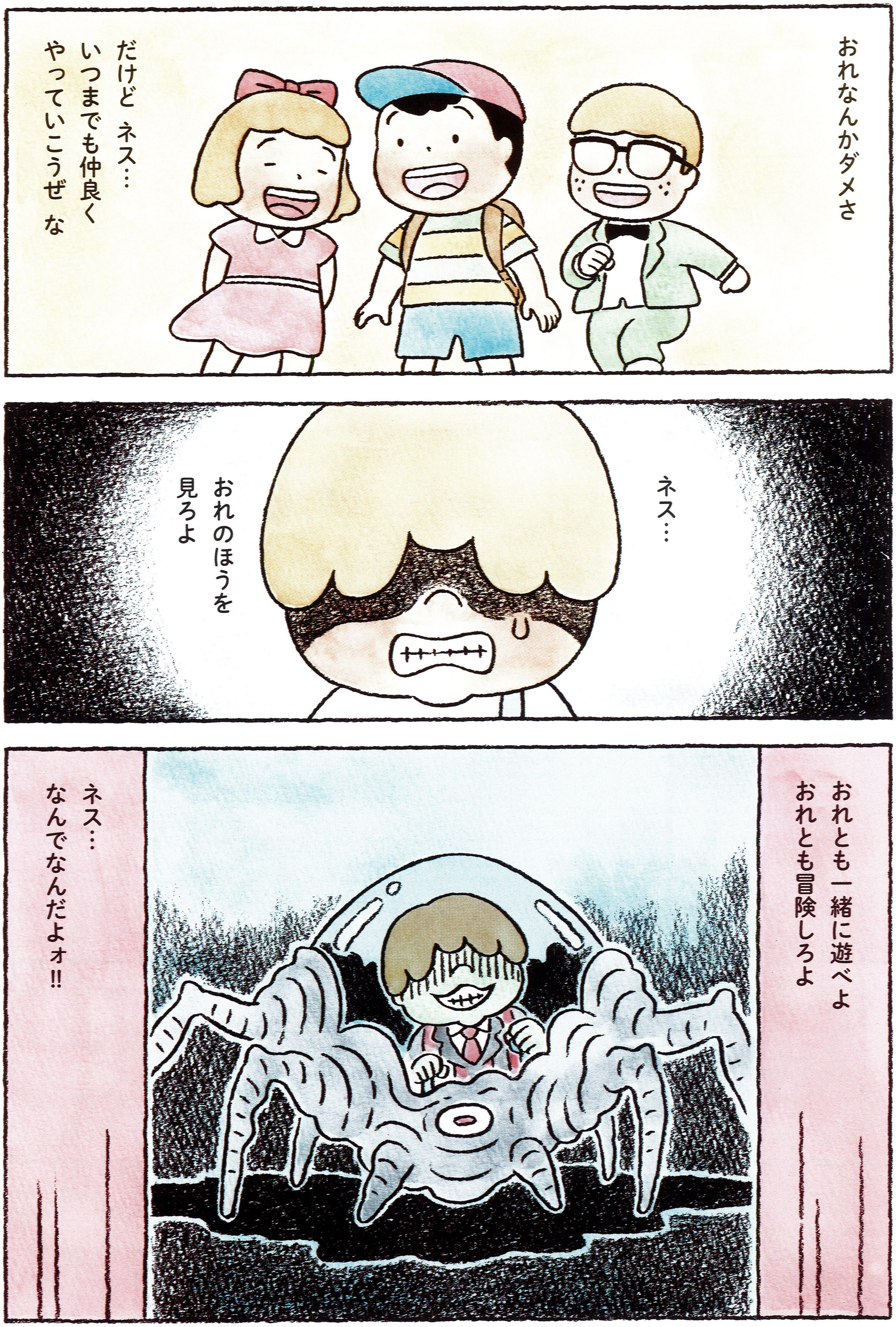
朝井麻由美 + ながしまひろみ

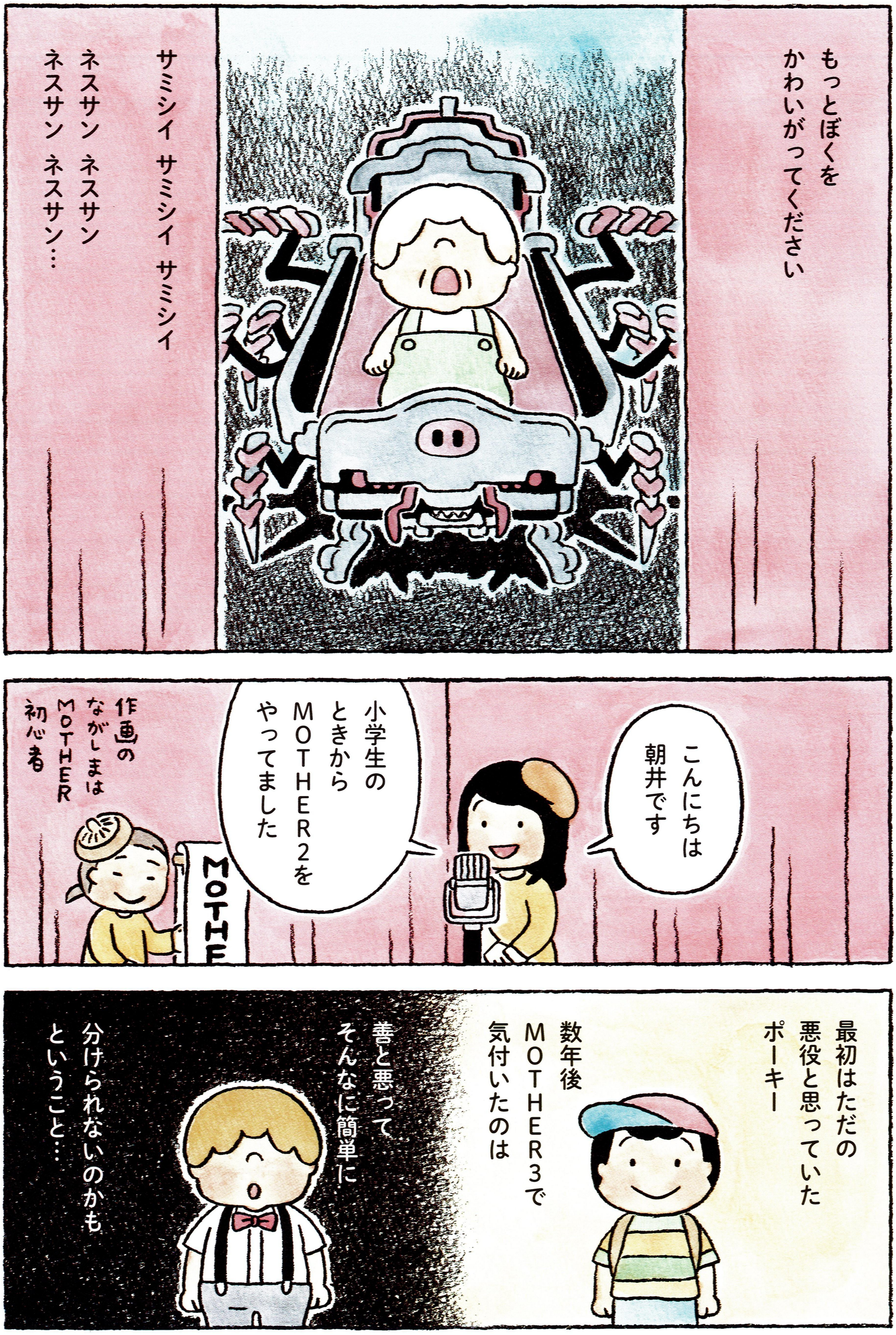
ASAI MAYUMI + NAGASHIMA HIROMI



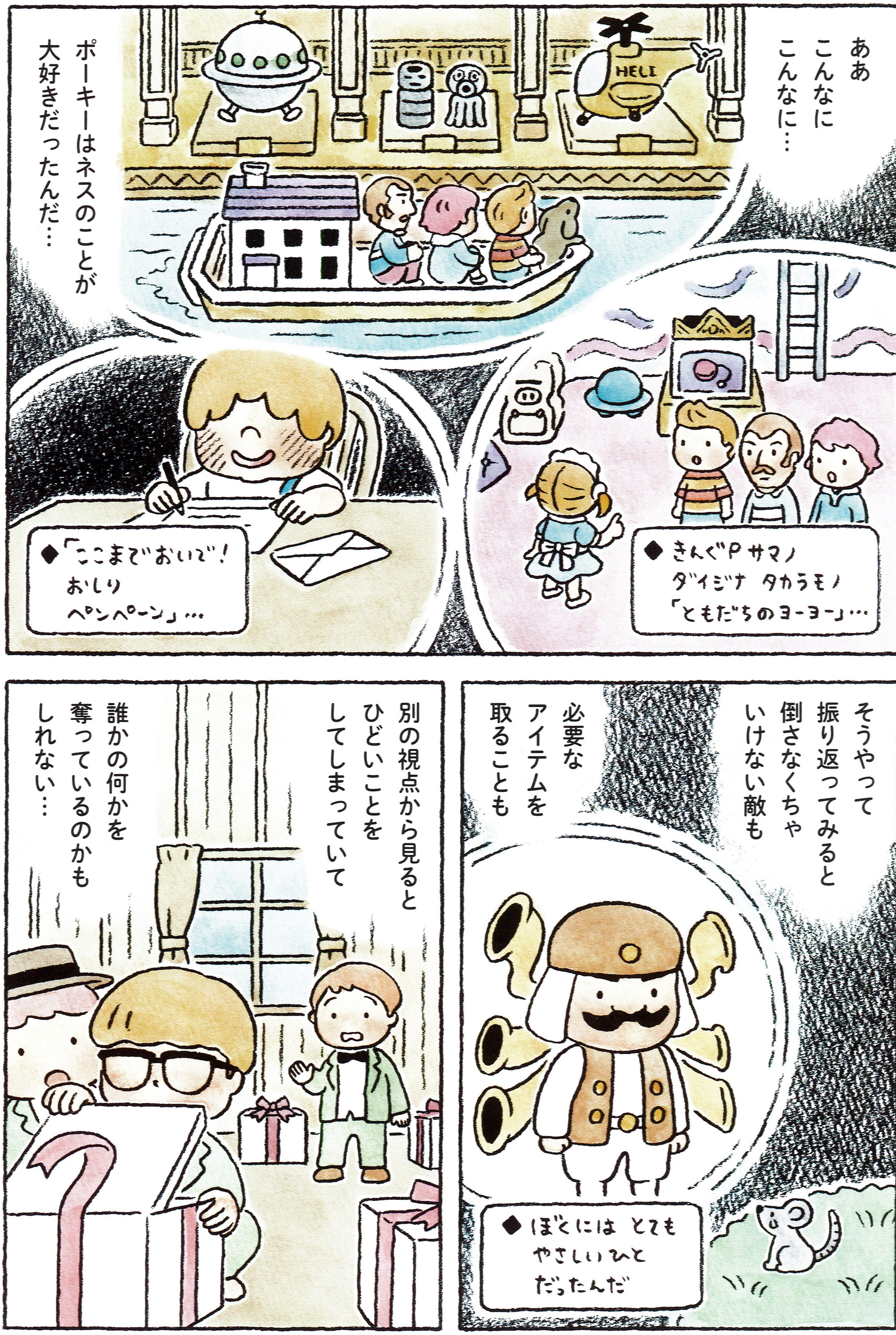

でも ネス
お前はこのとき
仲間になって
くれなかった
なんでだよ…
なんでだよォ!!
HELI
◆やぃ！ネス！
◆おまえも なかまに
なれよー！
なんでモノトリーに
取り入ったかって？
ぶたのけつくん…
じゃなくてネスくん
世界を救おうにも
カネや権力が
なけりゃどうにも
ならないんだぜ？
おれが先に
ネスの探して
いるものを
見つけたら…
おれが先に…
ネス お前はいいよな…

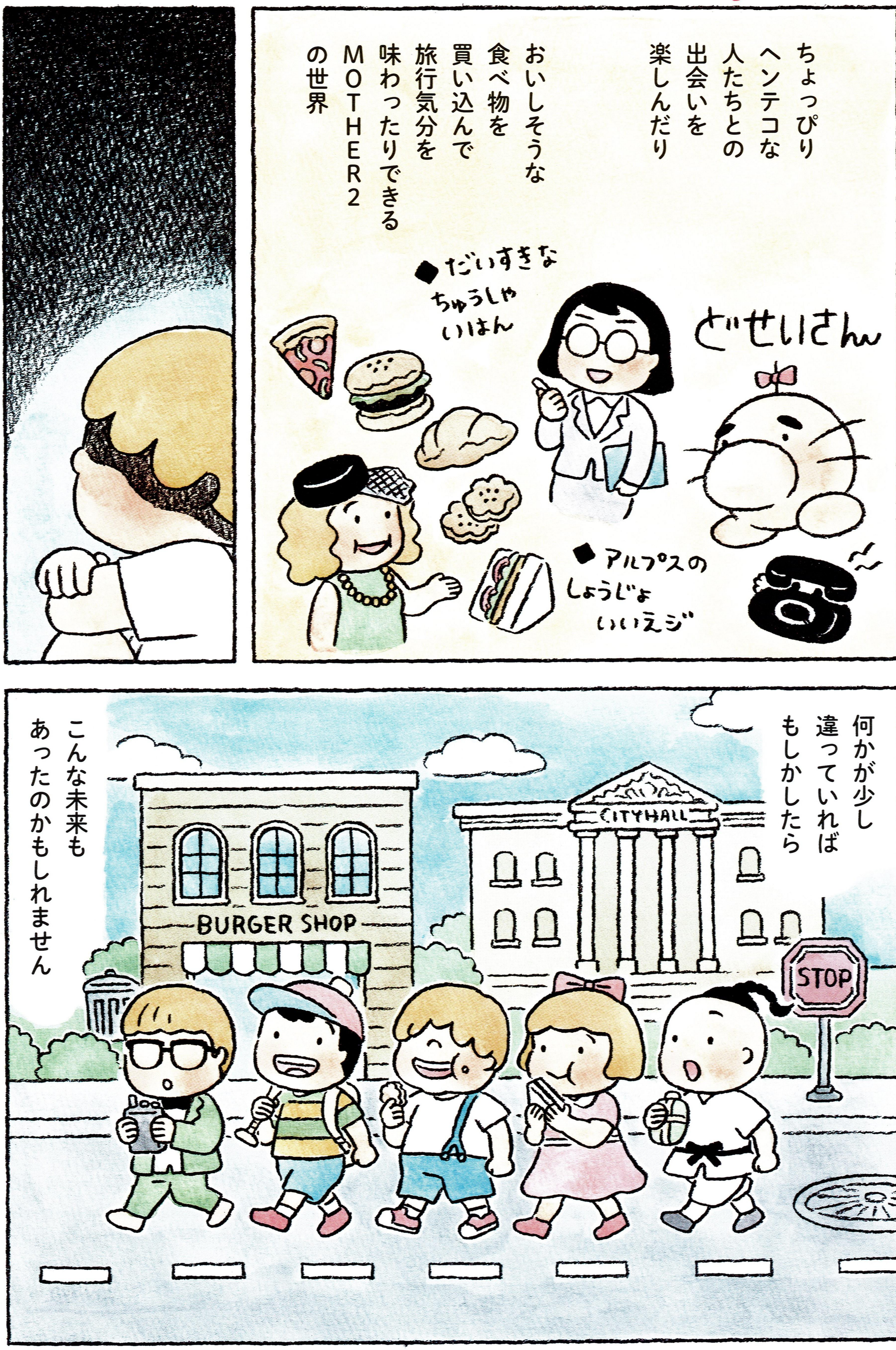
ポーキーのこと


おれなんかダメさ
だけど ネス…
いつまでも仲良く
やっていこうぜ な
ネス…
おれのほうを
見ろよ
おれとも一緒に遊べよ
おれとも冒険しろよ
ネス…
なんでなんだよォ!!


もっとぼくを かわいがってください
サミシイ サミシイ サミシイ
ネスサン ネスサン
ネスサン ネスサン…
こんにちは 朝井です
小学生の ときから MOTHER2を やってました
作画の ながしまは MOTHER 初心者
最初はただの 悪役と思っていた ポーキー
数年後 MOTHER3で 気付いたのは
善と悪って そんなに簡単に
分けられないのかも ということ…

ポーキーのこと


ああ
こんなに
こんなに…
HELI
ポーキーはネスのことが
大好きだったんだ…
◆きんぐPサマノ
ダイジナ タカラモノ
「ともだちのヨーヨー」…
◆「ここまでおいで!
おしり
ペンペーン」…
そうやって
振り返ってみると
倒さなくちゃ
いけない敵も
必要な
アイテムを
取ることも
◆ぼくには とても
やさしいひと
だったんだ
別の視点から見ると
ひどいことを
してしまっていて
誰かの何かを
奪っているのかも
しれない…


ちょっぴり
ヘンテコな
人たちとの
出会いを
楽しんだり
おいしそうな
食べ物を
買い込んで
旅行気分を
味わったりできる
MOTHER2
の世界
◆だいすきな ちゅうしゃいはん
どせいさん
◆アルプスのしょうじょいいえジ
何かが少し
違っていれば
もしかしたら
こんな未来も
あったのかもしれません
BURGER SHOP
CITYHALL
STOP

《 おわり 》


はじめはMOTHER3からだった。
MOTHER3
MOTHER1+2
コーヒーとともに
PLAYER:SAKAE&するば

MOTHER3



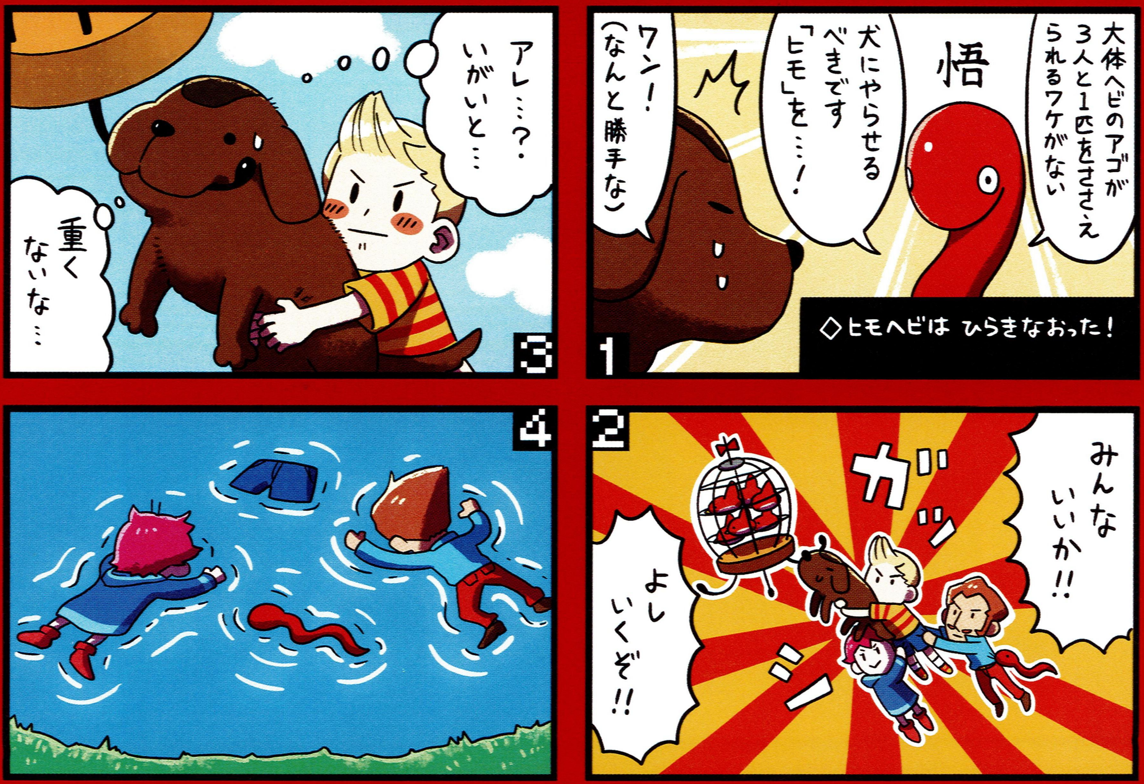
高校生のころ、友だちのMくんが
MOTHER3をかしてくれたのがきっかけで
はじめてMOTHERシリーズをプレイしました。

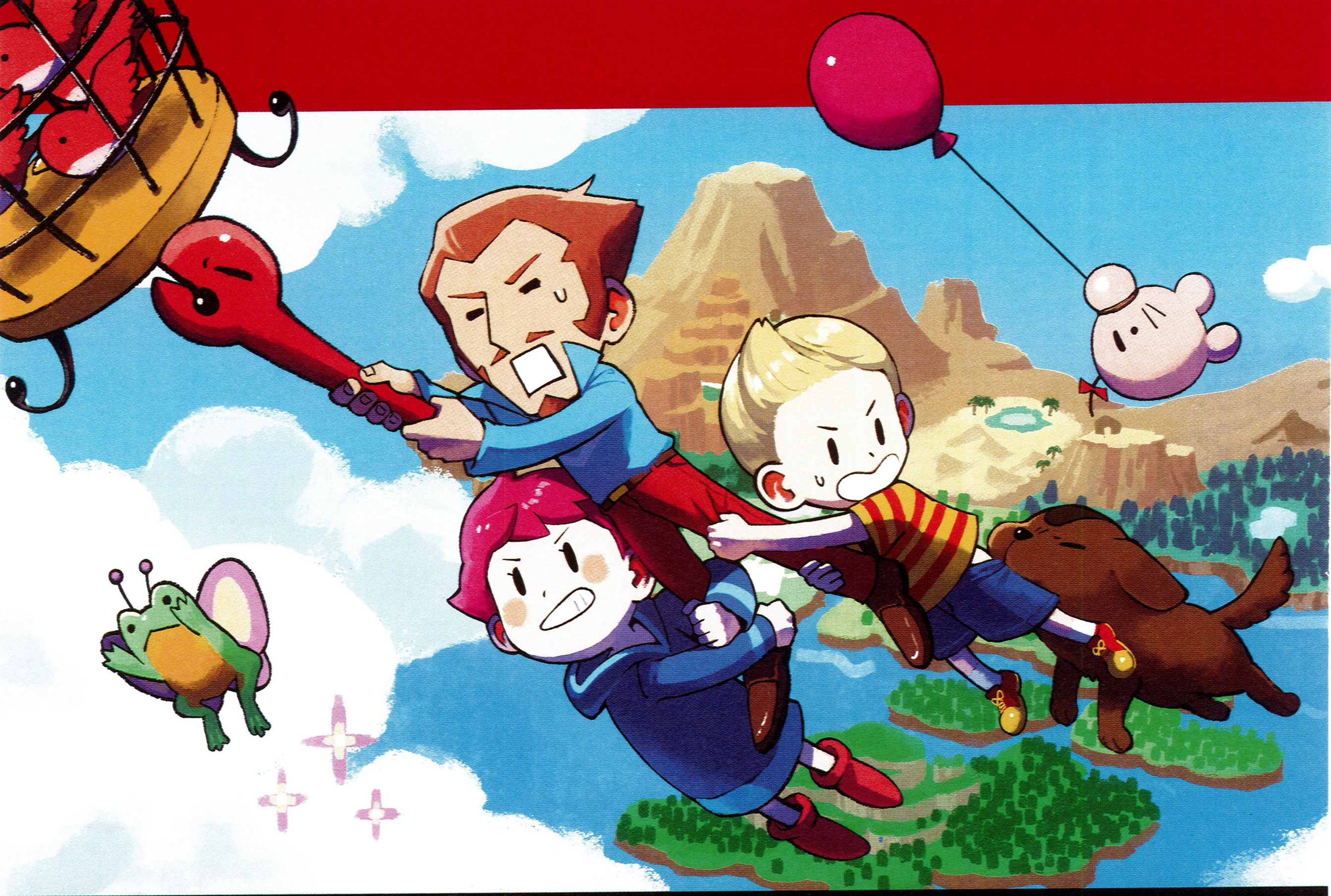
当時、さまざまなゲームが3D化されていくなか
MOTHER3のドットはシンセンなようで
どこか　なつかしい気がして
あっという間にトリコになってしまった記おくがあります。

不気味でキミョウでかわいげのあるキマイラたちや
あまりにくめないブタマスクたち。
そしてたよれる仲間たちとの切なくてクスッとわらえて
またさらに切ないストーリーに何度も泣かされました。
『キドアイラク』の全てのなみだが出た気がします。

自分のMOTHERシリーズの原点です。

ヒモイヌ

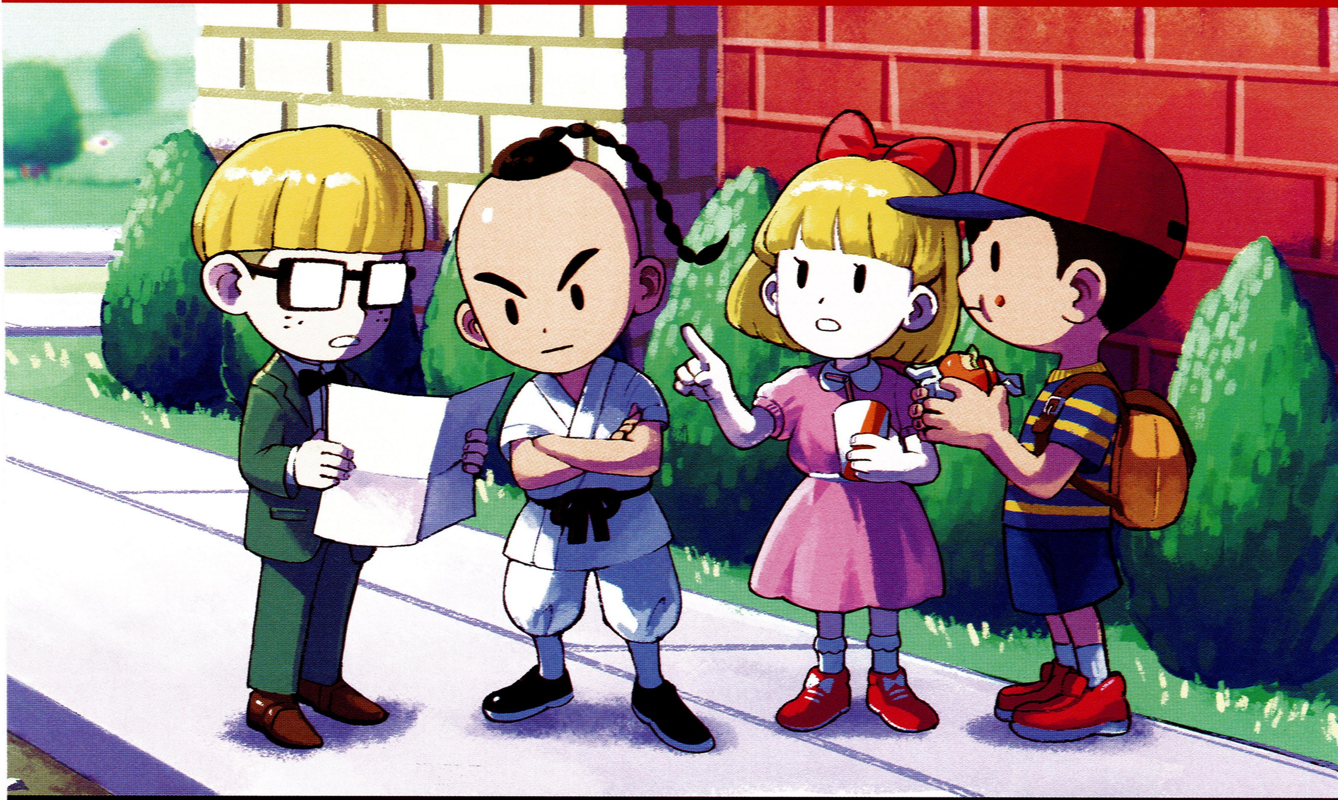




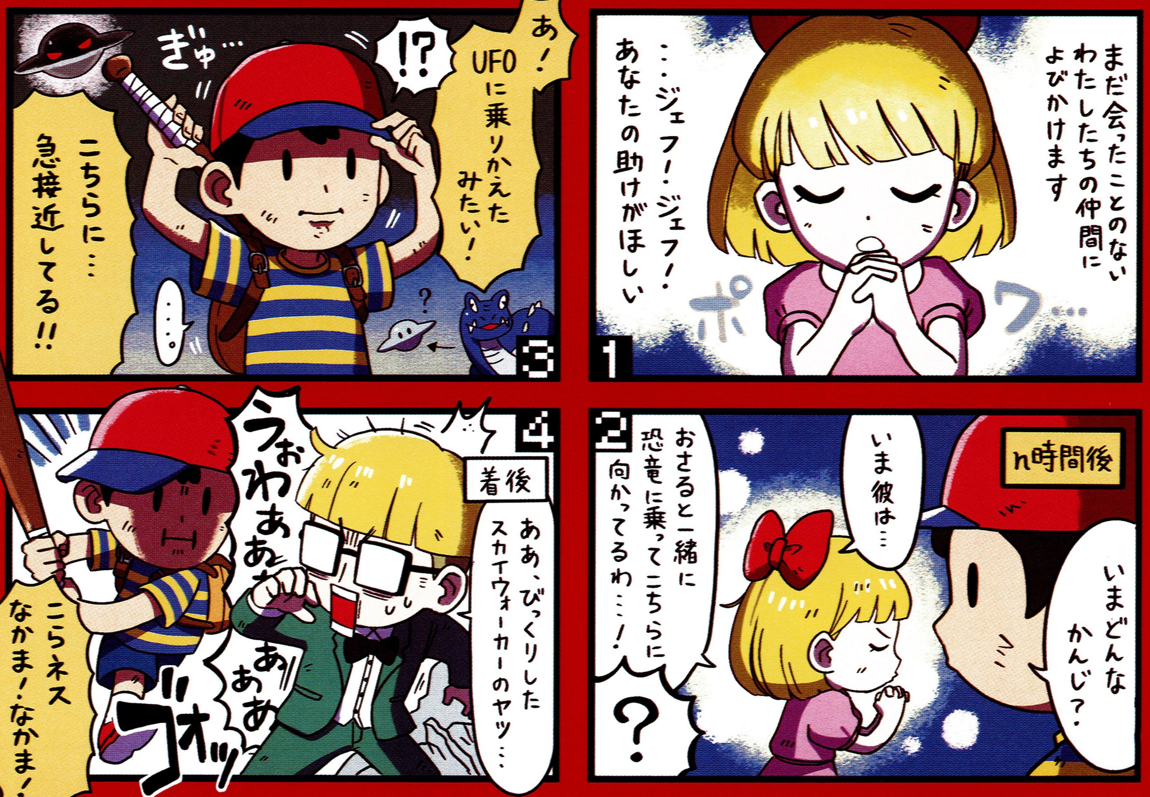
おんせん



1
かぽーーーーん
◇ハコのなかみは なんと
おんせんだった！
2
浴びようとした
入ろうとした
飲もうとした
め
きょ
3
…ごめん
えーと何しようとした？
入るのかなって…
あ、じゃあ入るか…
4
いっしょ
いつもの
ああいつも一緒に入っているせいで…
クーン…
めご…



なかま


まだ会ったことのないわたしたちの仲間によびかけます
…ジェフ！ジェフ！あなたの助けがほしい
ポ
ワ…
n時間後
いまどんなかんじ？
いま彼は…
おさると一緒に恐竜に乗ってこちらに向かってるわ…！
？
あ！UFOに乗りかえたみたい！
!?
ぎゅ…
こちらに…急接近してる!!
…
着後
ああ、びっくりしたスカイウォーカーのヤツ…
うぉわあああ
ああああ
ゴオッ
こらネス なかま！なかま！

MOTHER2

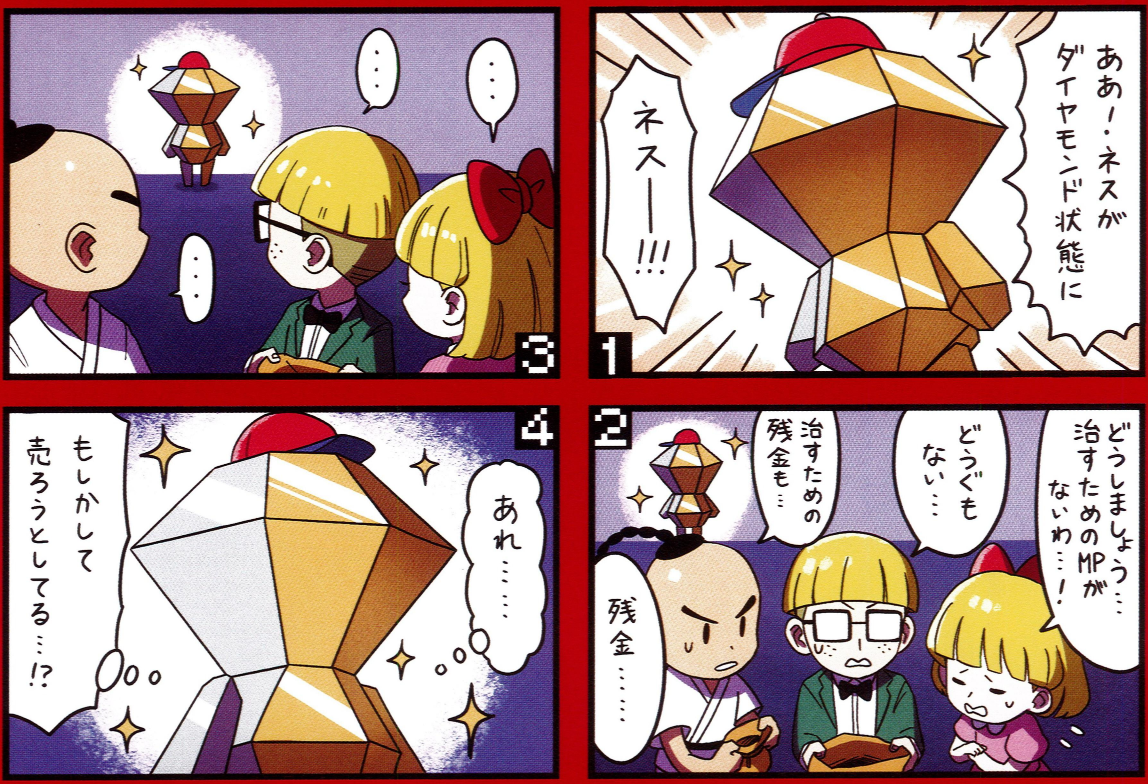
MOTHER3をプレイした後に
『MOTHER1+2』をこうにゅうし、
MOTHER2をプレイしました。

いま思うと「ネス」をはじめて知ったのは
小学生のころ友だちとスマブラをした時で、
5～6年ごしにやっと"本人"に出会ったことになります。しみじみ。

MOTHER2は、はじめのポーキーとの出会いに
ムネがとてもザワつきました。
このころからの　つながりだったのだなあと…。

プレイするたびに、子どものころの大ぼうけんと、
家にかえる　あたたかさをグッと思い出します。

ダイヤモンド



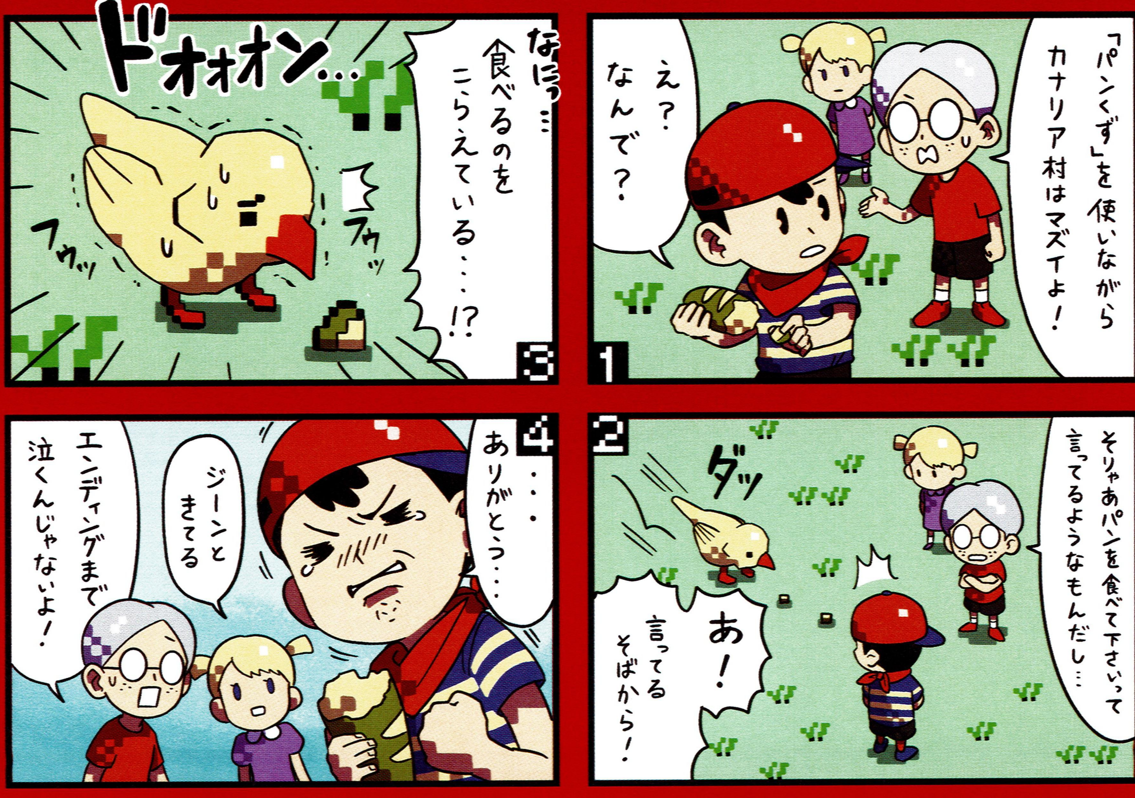
MOTHER



MOTHERシリーズで
最後にプレイした『MOTHER』。
MOTHER2・3できいていた数々の名曲たちが
ここが原点だったのだと
プレイしながら感動していました。

コーヒーをのみながら
ゆっくりプレイしたゲームです。
『エイトメロディーズ』は
何度きいてもムネがジンワリと
あつくなります。

カナリア村



-END-

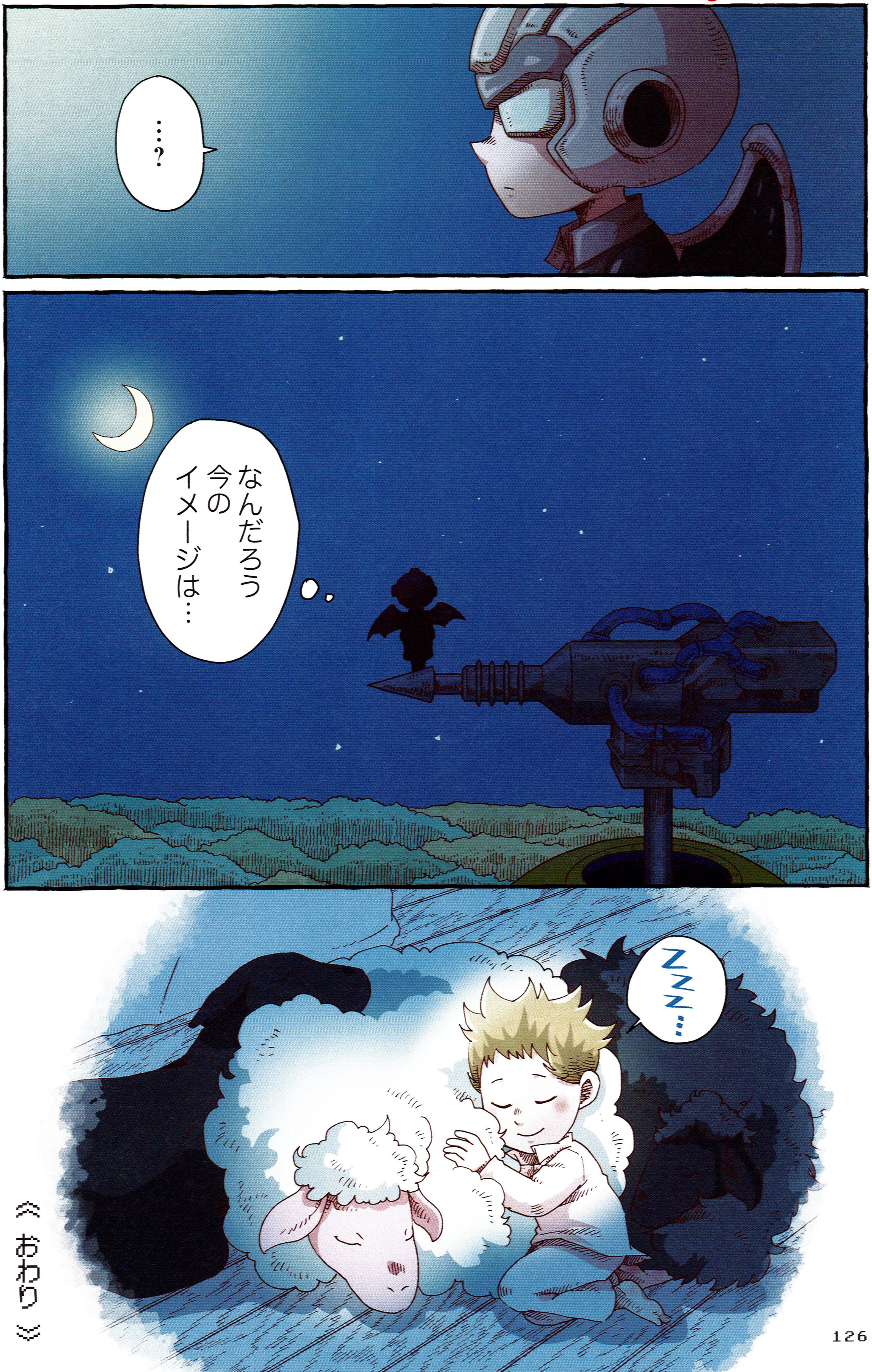
GOOD NIGHT BROTHERS

ムライ
MURAI



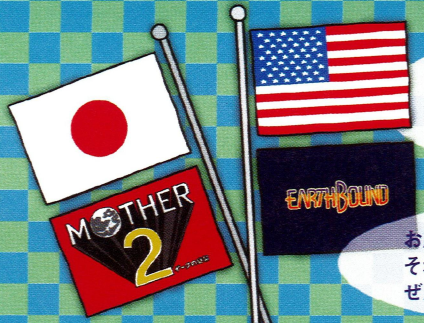

リュカ！
こっちこっち！
おとうさんとおかあさん
僕たちを見つけられるかな？
ふふふ


そろ〜〜〜…
フフフ…
クスクス
ばあっ!!
!


…?
なんだろう
今の
イメージは…
ZZZ…
≪おわり≫

『MOTHER』じゃないよ、『EARTHBOUND』だよ

トビー・フォックス
TOBY FOX



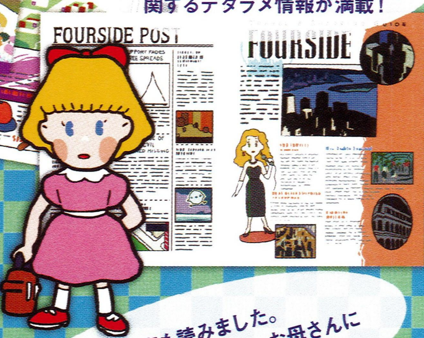
1 みんなが遊んだのは、きっと、『MOTHER2』。でも、僕が遊んだのは、『EARTHBOUND』でした。アメリカでは、違う名前で発売されたんです。

2 お店に並んだときの様子も、それまでのゲームとはぜんぜん違って…



3 完全攻略本とセットで、すごくでっかい箱に入ってて…

4 攻略本は、『EARTHBOUND』の世界に関するデタラメ情報が満載！





5 夢中で、何度も読みました。暗いところで読んでてお母さんに怒られたことも…



6 でもこの攻略本、ゲーム本編みたいな「かわいい系」の雰囲気じゃなかったんです。任天堂さんは、『MOTHER2』の海外版を「かっこいい系」寄りのイメージにしたかったのかも。

7 『EARTHBOUND』の宣伝コピーは、「This game stinks!（このゲームはクサい！）」。広告には、子どもたちにウケそうな、こすると二オイがするカードがついていました。



8 攻略本情報によると、ネスの年齢は「13歳」。アートに使われていた粘土細工の人形は、頭身がちょっと高めで、まゆ毛もありました。



9 海外版のネス…かっこいいなぁ！

13歳のころの僕そっくり！（ウソです）

10 カーボンドッグは、ガソリンスタンドっぽいニオイでした。



11 バルーンモンキーはサルみたいなニオイ。

12 きょだいモグラのニオイは、「いまだに忘れられない」という人も。

13 だけどこの広告戦略は、ちょっと逆効果でした。英語で「This game stinks」と言うと、「このゲームはつまらない！」という意味にもなっちゃって…





14 それに、当時はみんな、最先端のリアルなグラフィックスのゲームを求めていたので、「かわいい系」のアートも、いまいちウケがよくなくて…

発売当時は、『EARTHBOUND』が好きだという人は、あまり多くなかった。

15 それがいまや、日本以外の国でも、こんなに愛されるようになるなんて！　つくづく、おもしろいことだなあ、と思います。

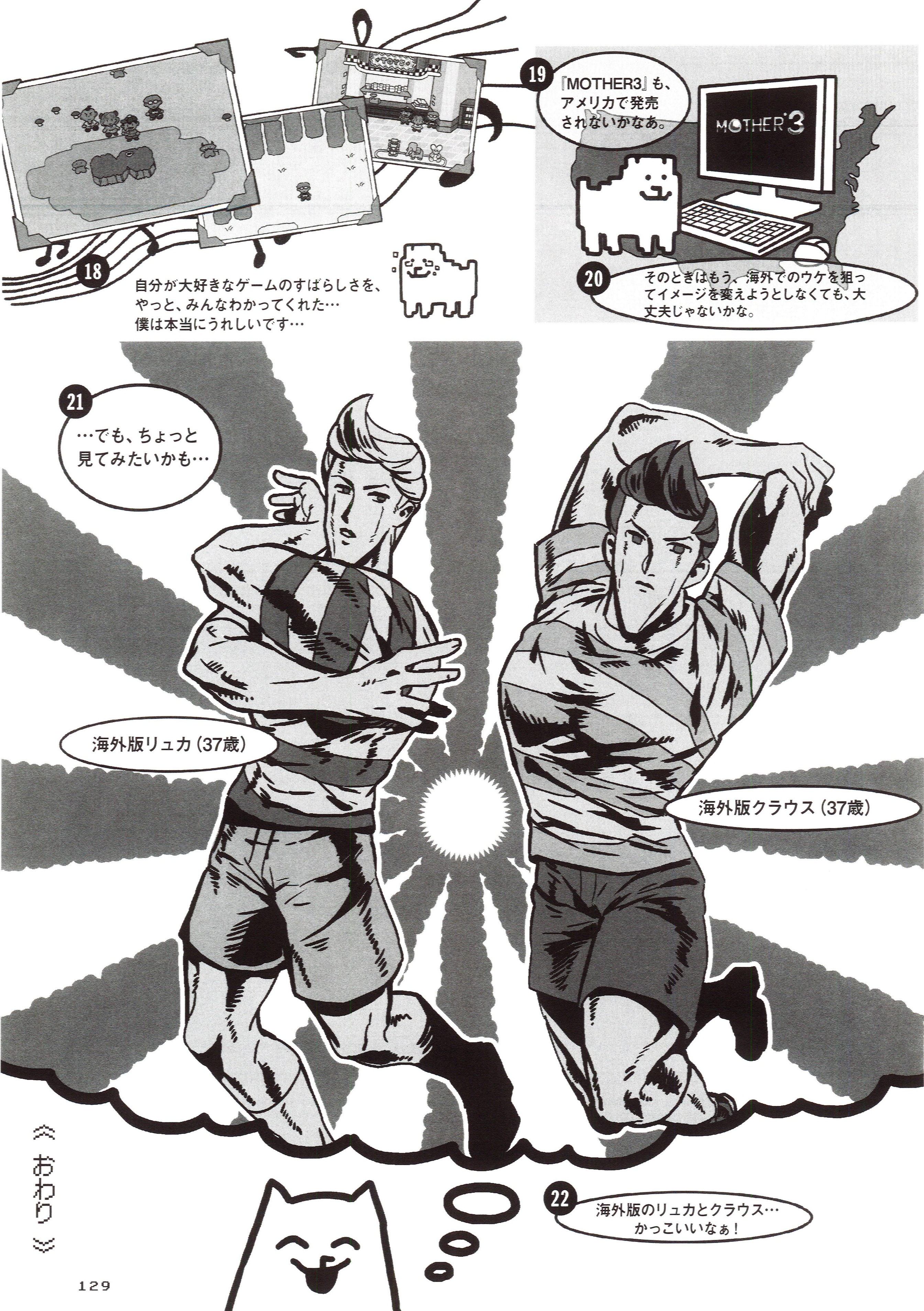




16 「『スマブラ』のネス」なんて言われてたのが、今ではちゃんと、「『EARTHBOUND』のネス」って言われるように…！

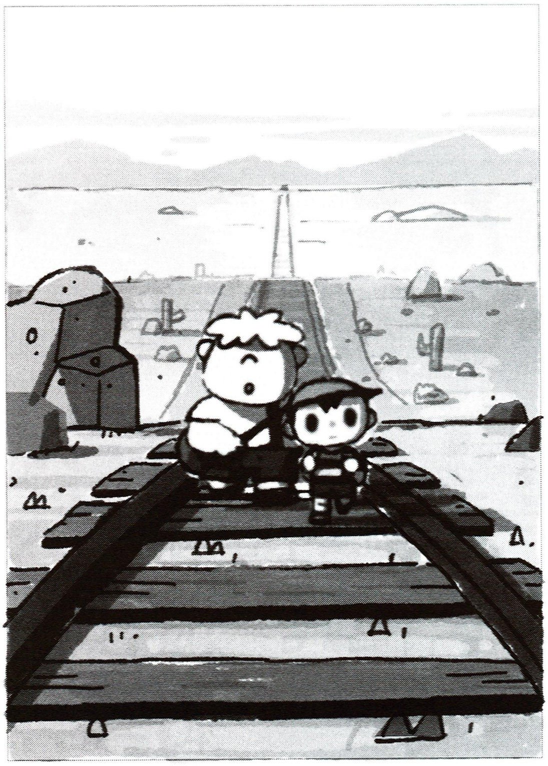


17 ストーリーも、音楽も、だれもが知ってるゲーム。グラフィックスだって、シンプルなスタイルだからこそ、今の時代になって改めて、その味が受け入れられるようになりました。

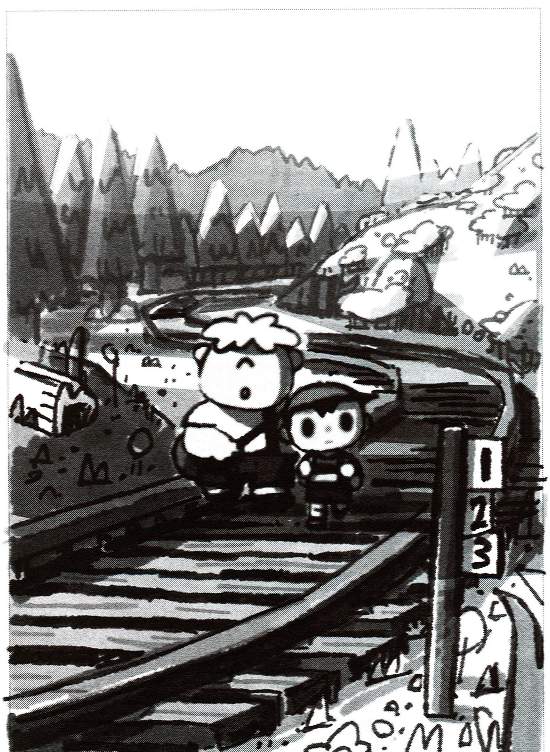

18
自分が大好きなゲームのすばらしさを、
やっと、みんなわかってくれた…
僕は本当にうれしいです…
19
『MOTHER3』も、
アメリカで発売
されないかなあ。
MOTHER 3
20
そのときはもう、海外でのウケを狙ってイメージを変えようとしなくても、大丈夫じゃないかな。
21
…でも、ちょっと
見てみたいかも…
海外版リュカ（37歳）
海外版クラウス（37歳）
22
海外版のリュカとクラウス…
かっこいいなぁ！
《おわり》

旅のスケッチ　AMELICART　ア・メリカ

表紙の絵を担当したア・メリカさんのラフスケッチ。



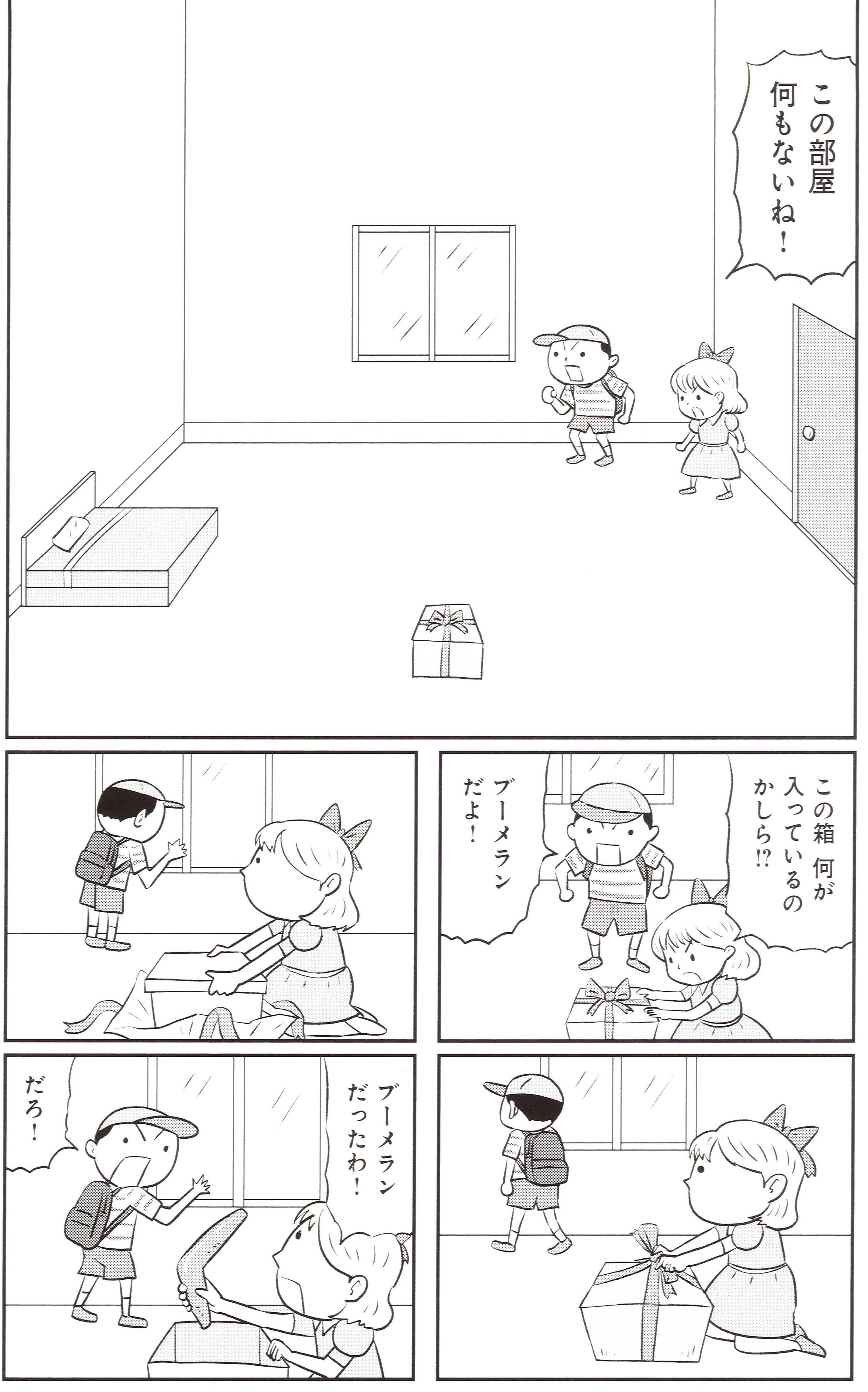


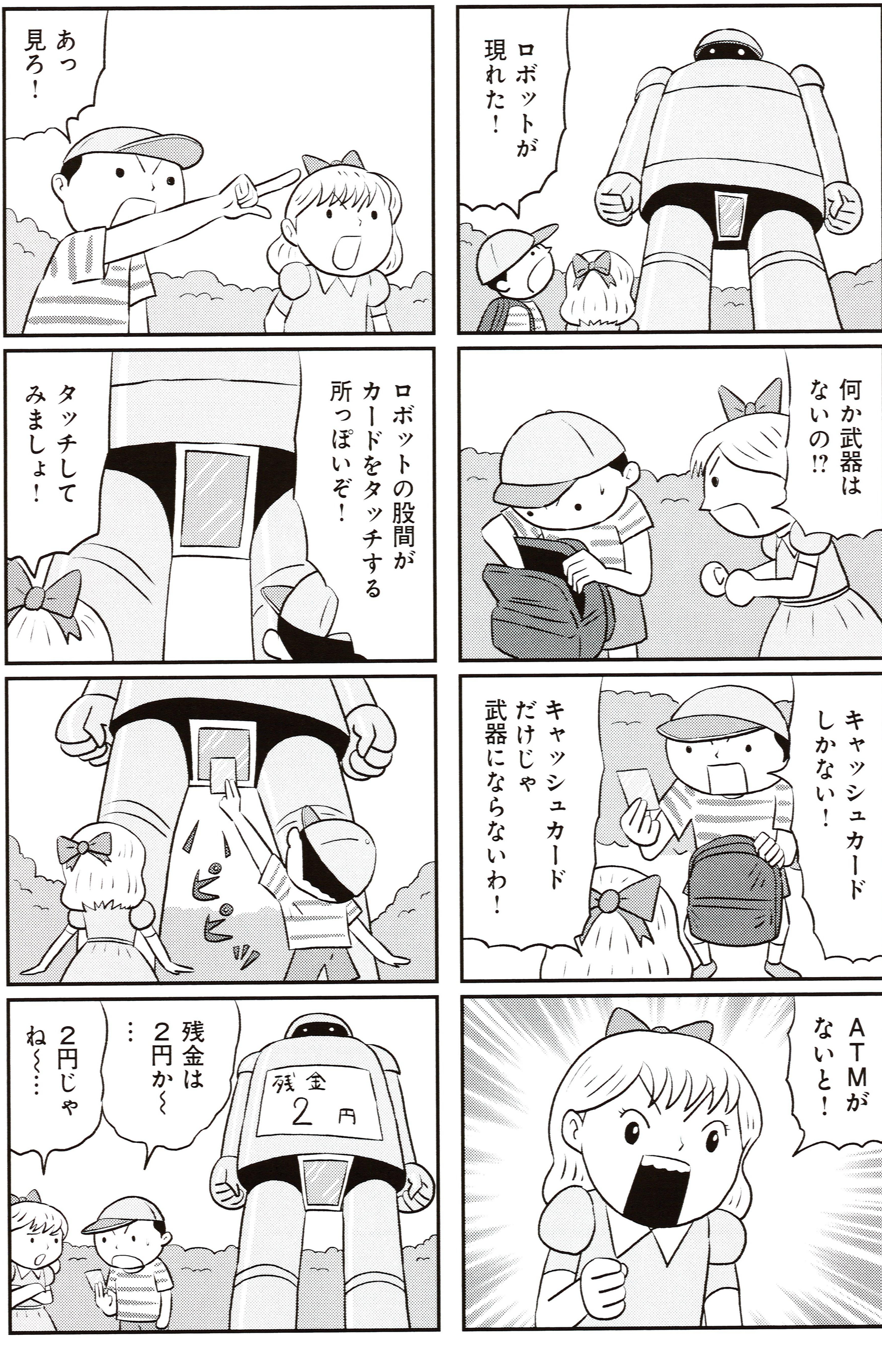




ブーメラン

NAKAGAWA ISAMI
中川いさみ

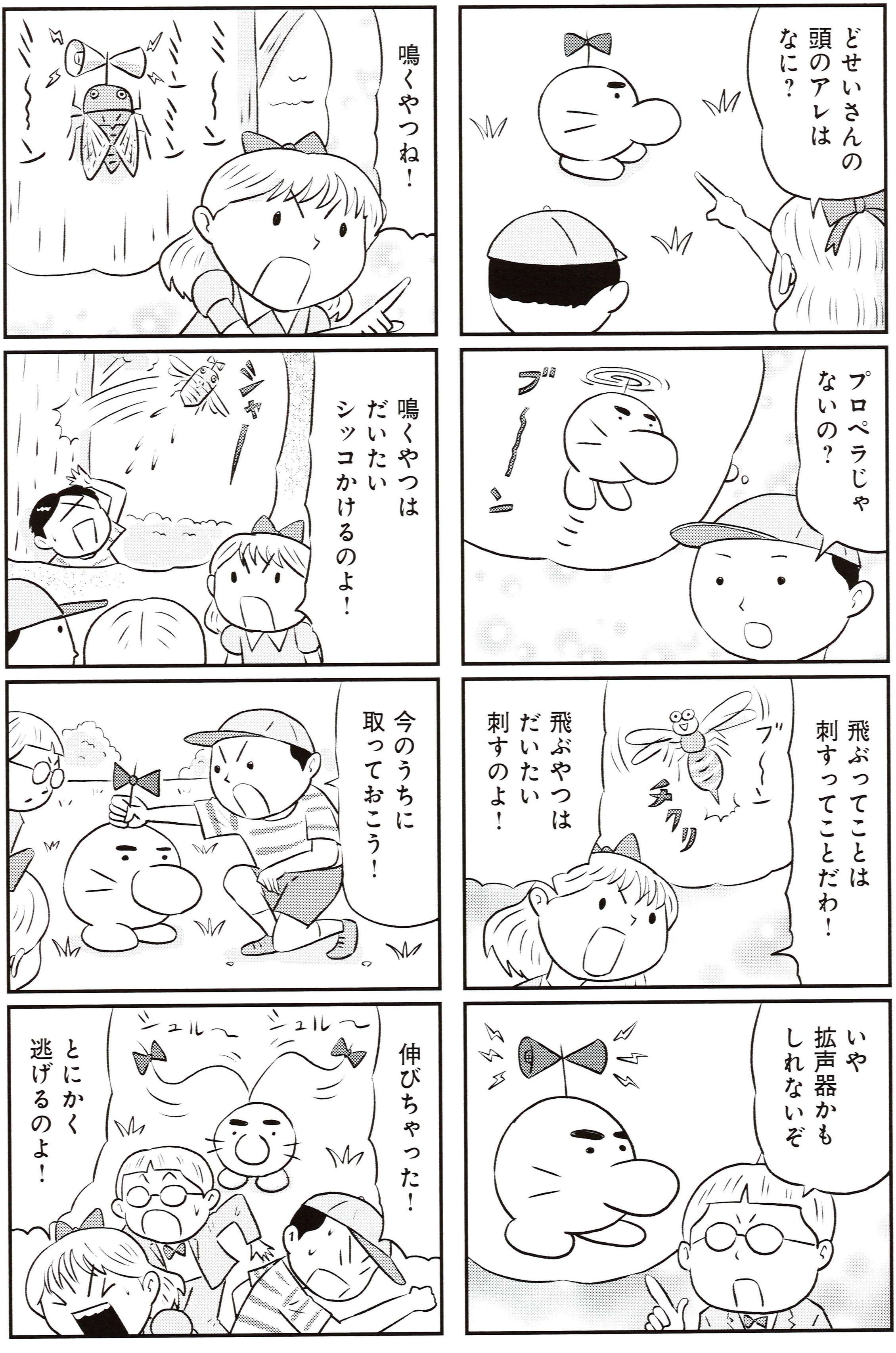



あっ見ろ！
ロボットの股間がカードをタッチする所っぽいぞ！
タッチしてみましょ！
ピピッ
残金は2円か～…
2円じゃね～……
残金 2円
ロボットが現れた！
何か武器はないの!?
キャッシュカードしかない！
キャッシュカードだけじゃ武器にならないわ！
ATMがないと！

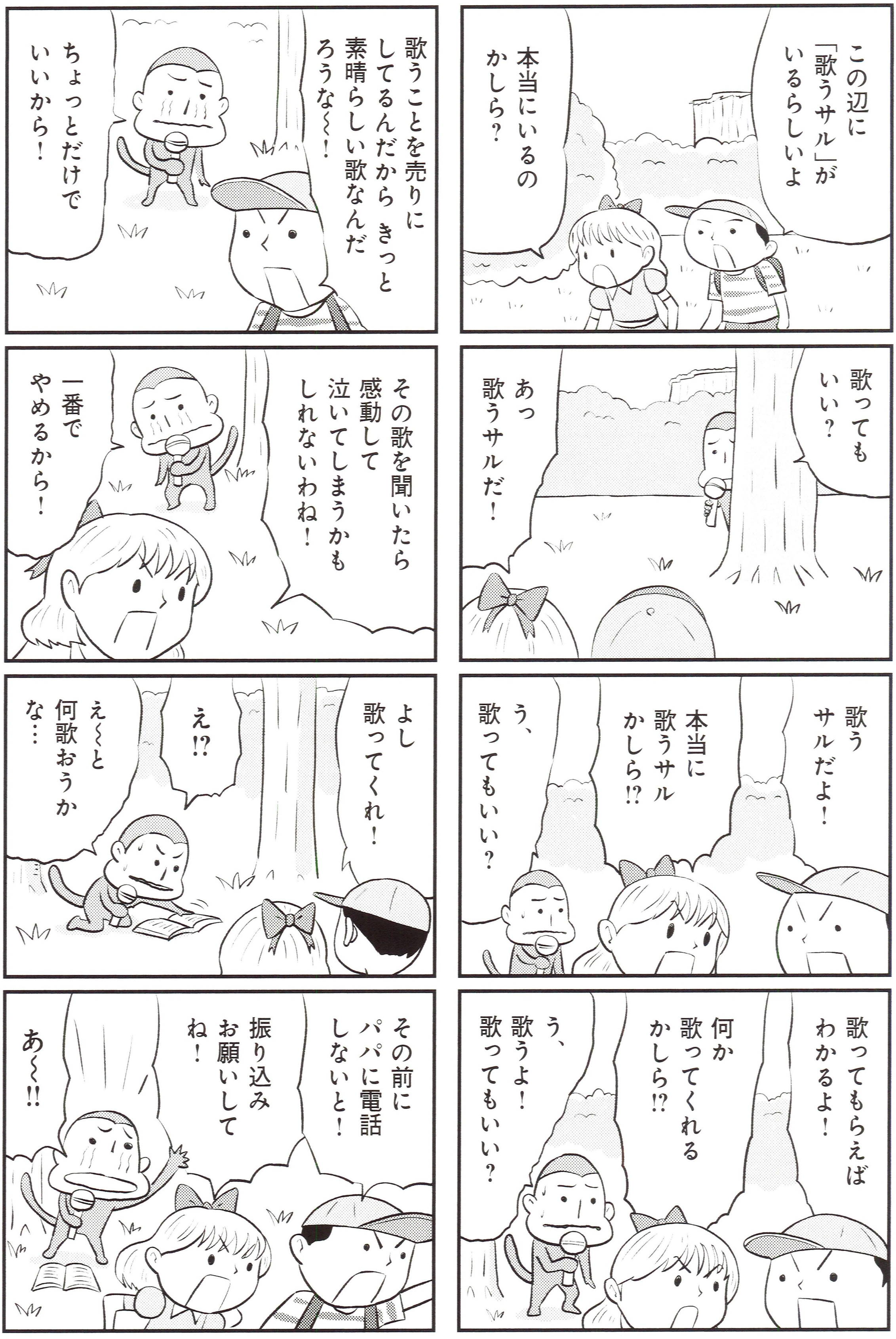
ブーメラン



ペンシルロケットを作ったよ
ペンシルロケット!?
ペンシルロケットって…
テストはじめ!
あっ!
シュー
あー!
シュー
シュー
あー!
あー!
シュー
どこに行く山田!?
ペンシルロケットに聞いてくださーい!
クスッ
そーゆーんじゃないんだよ
テレパシーでショートコント送るなよ


どせいさんの頭のアレはなに？
プロペラじゃないの？
ブ〜〜ン
飛ぶってことは刺すってことだわ！
飛ぶやつはだいたい刺すのよ！
ブ〜ン
チクリ
いや拡声器かもしれないぞ
鳴くやつね！
鳴くやつはだいたいシッコかけるのよ！
ジャー
今のうちに取っておこう！
シュルー
シュルー
伸びちゃった！
とにかく逃げるのよ！

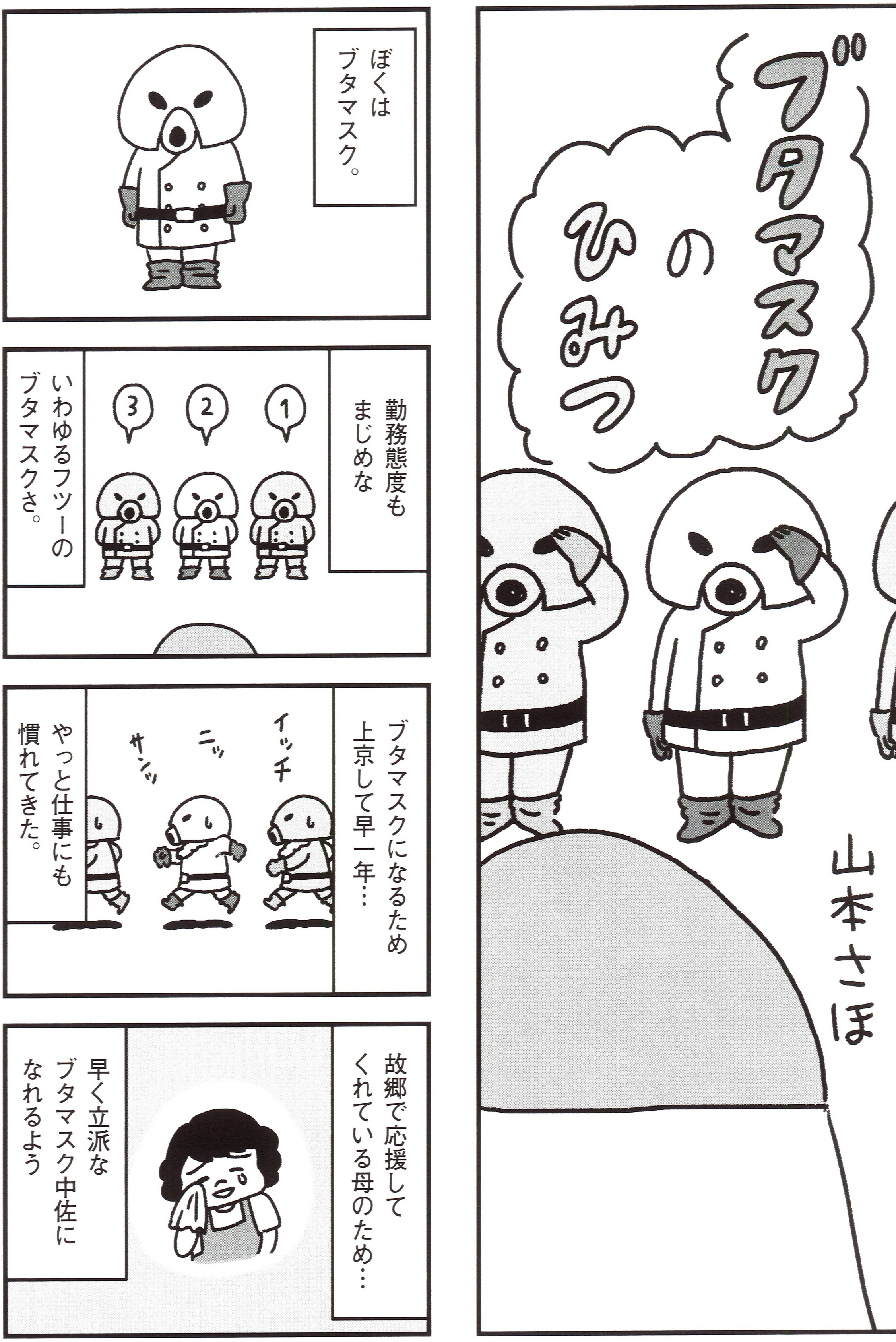
ブーメラン

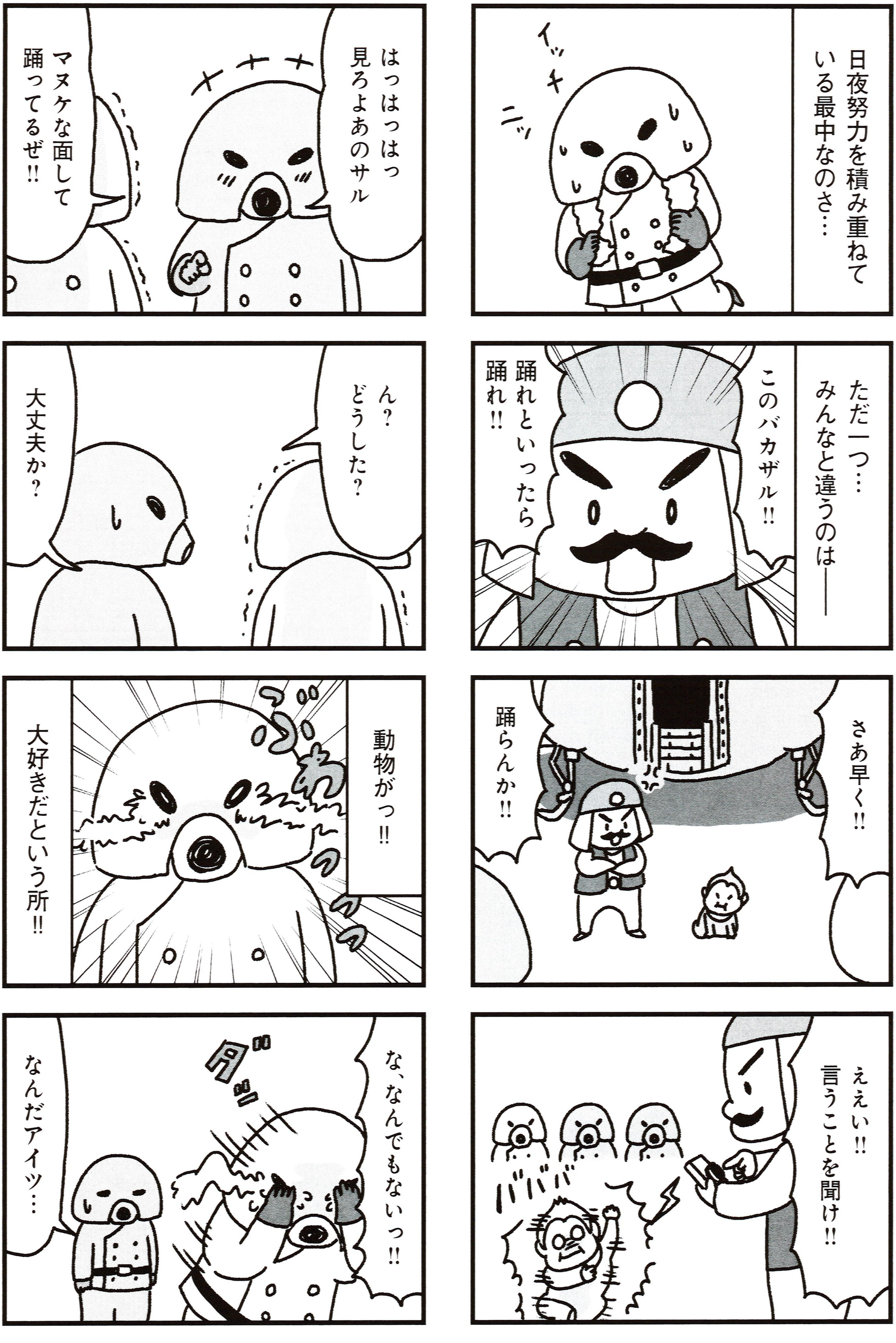

この辺に「歌うサル」がいるらしいよ
本当にいるのかしら？
歌ってもいい？
あっ歌うサルだ！
歌うサルだよ！
本当に歌うサルかしら!?
う、歌ってもいい？
歌ってもらえばわかるよ！
何か歌ってくれるかしら!?
う、歌うよ！歌ってもいい？
歌うことを売りにしてるんだから きっと素晴らしい歌なんだろうな〜！
ちょっとだけでいいから！
その歌を聞いたら感動して泣いてしまうかもしれないわね！
一番でやめるから！
よし歌ってくれ！
え!?
え〜と何歌おうかな…
その前にパパに電話しないと！
振り込みお願いしてね！
あ〜!!


電話がなっている
取るのが面倒臭いな〜…
なんで あんな はしごの上に電話を置いちまったのかな〜…
でもパパからお金の振り込みの連絡かもしれない
あ〜めんどくさい…
そーだ このブーメランで!!

《 おわり 》

山本さほ YAMAMOTO SAHO

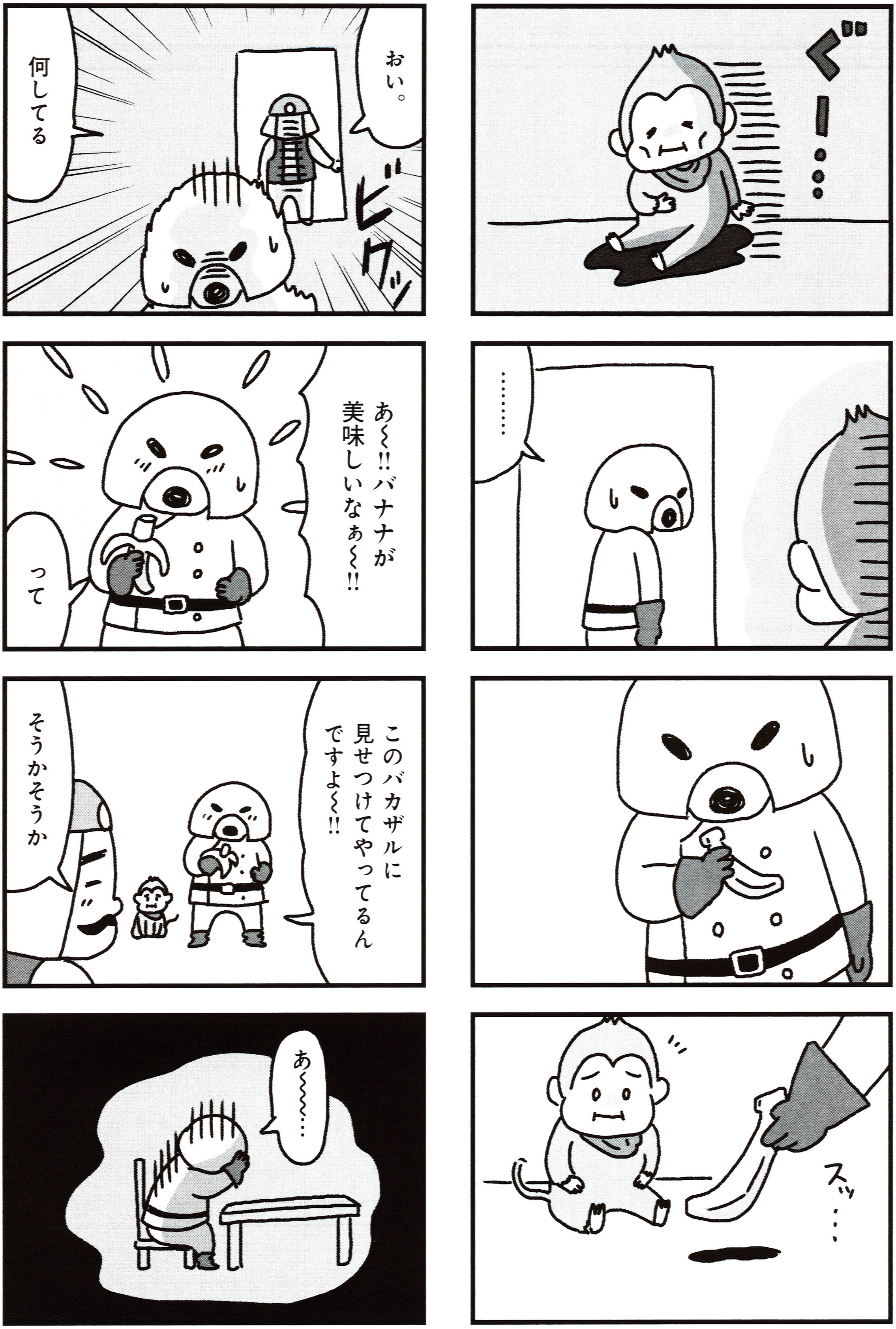



日夜努力を積み重ねて
いる最中なのさ…
イッチ
ニッ
ただ一つ…
みんなと違うのは――
このバカザル!!
踊れといったら
踊れ!!
さあ早く!!
踊らんか!!
ええい!!
言うことを聞け!!
はっはっはっ
見ろよあのサル
マヌケな面して
踊ってるぜ!!
ん?
どうした?
大丈夫か?
動物がっ!!
大好きだという所!!
な、なんでもないいっ!!
ダッ
なんだアイツ…

ブタマスクのひみつ

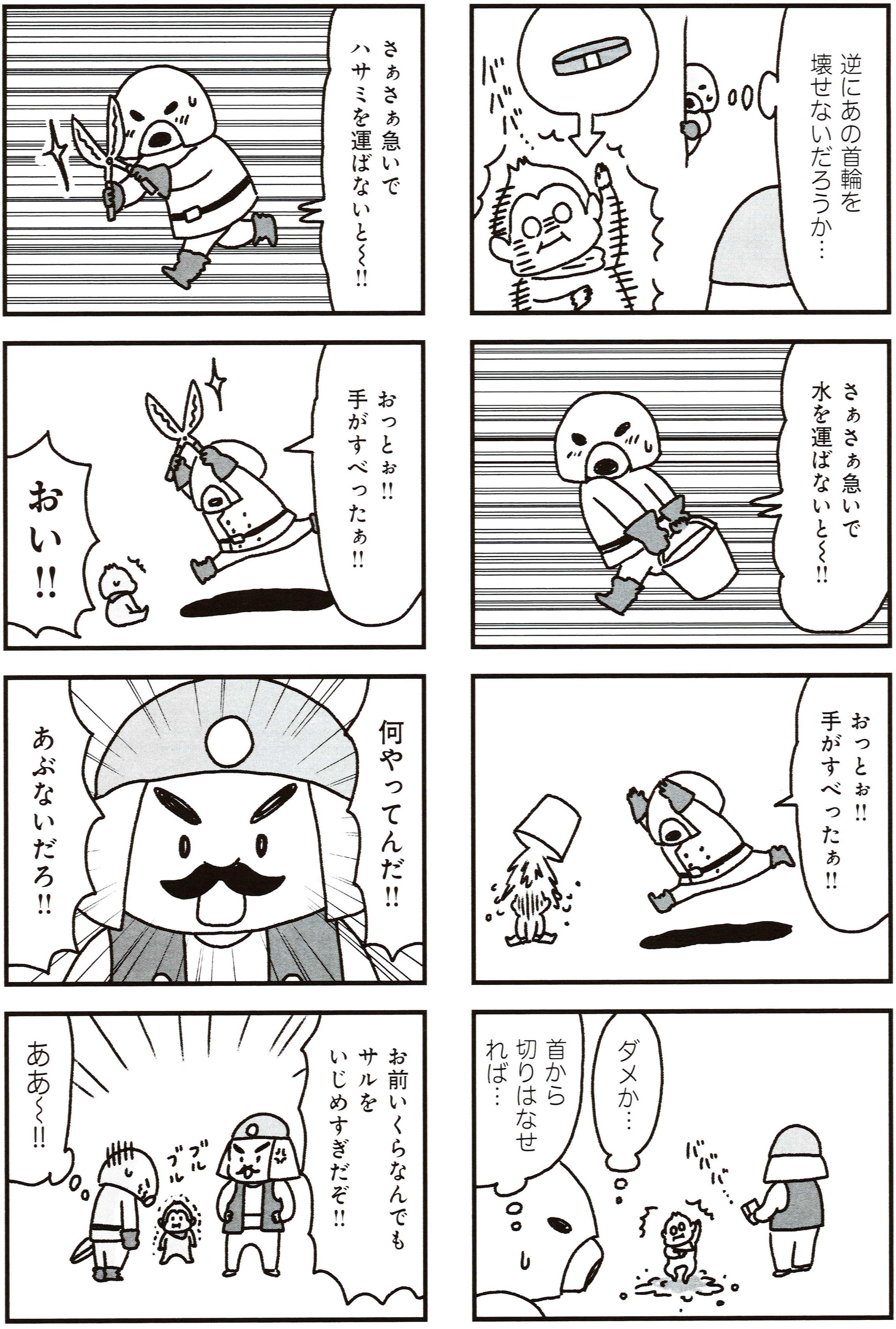


踊れ!!
もう一度だ
違う!!
ババババ
今日はヨクバさまの機嫌が良くないんだよなぁ
あんまり関わらないほうがいいぞ
ババババ
踊れ!!
もう一度!!
違う!!
ヨクバさま。
ん?
ババババ
私、ブタマスク、はずかしながら踊らせて頂きます。
だから言っただろ
……

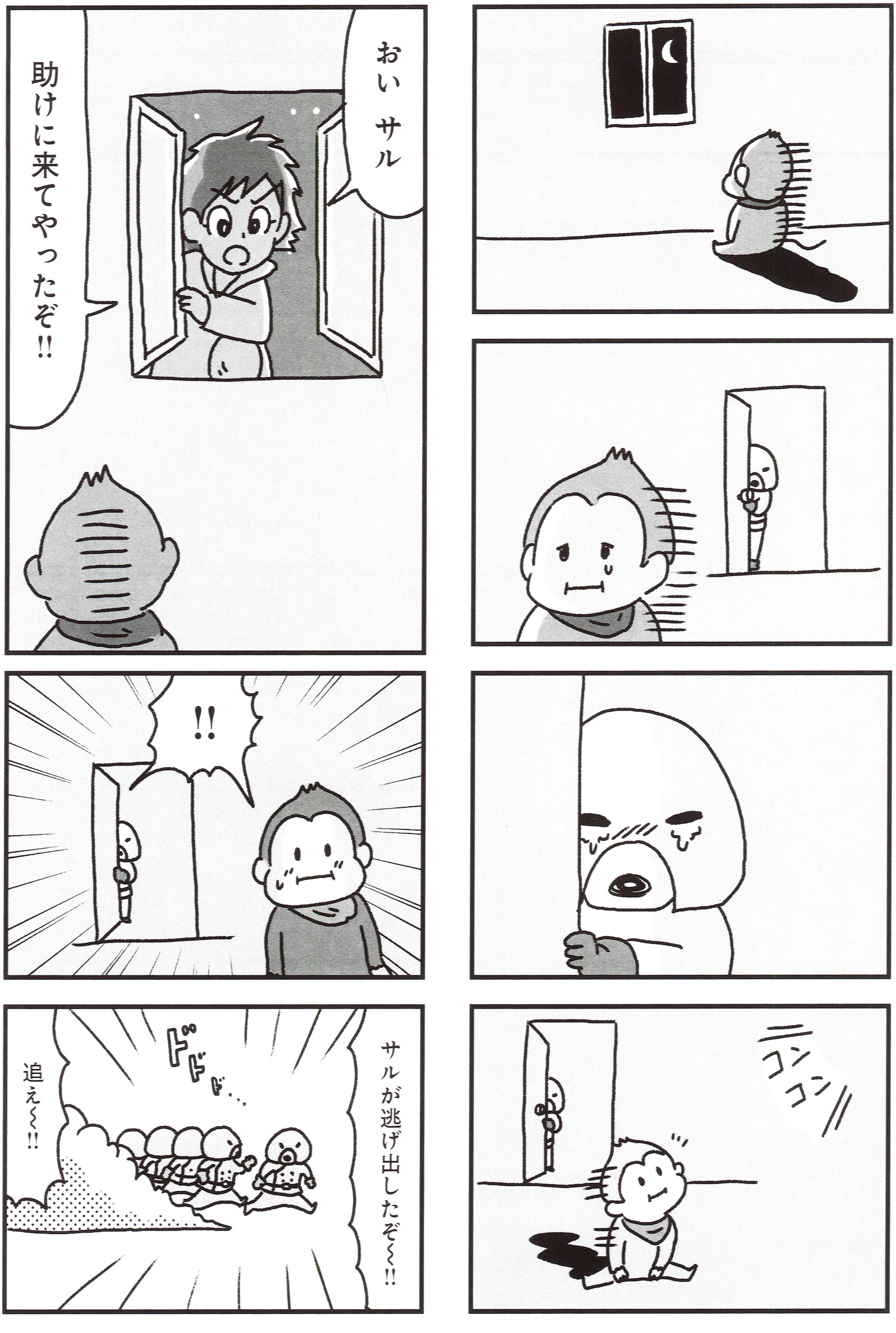

ぐー……
おい。
何してる
ビクッ
……
あ〜!!バナナが美味しいなぁ〜!!
って
このバカザルに見せつけてやってるんですよ〜!!
そうかそうか
スッ……
あ〜〜〜……

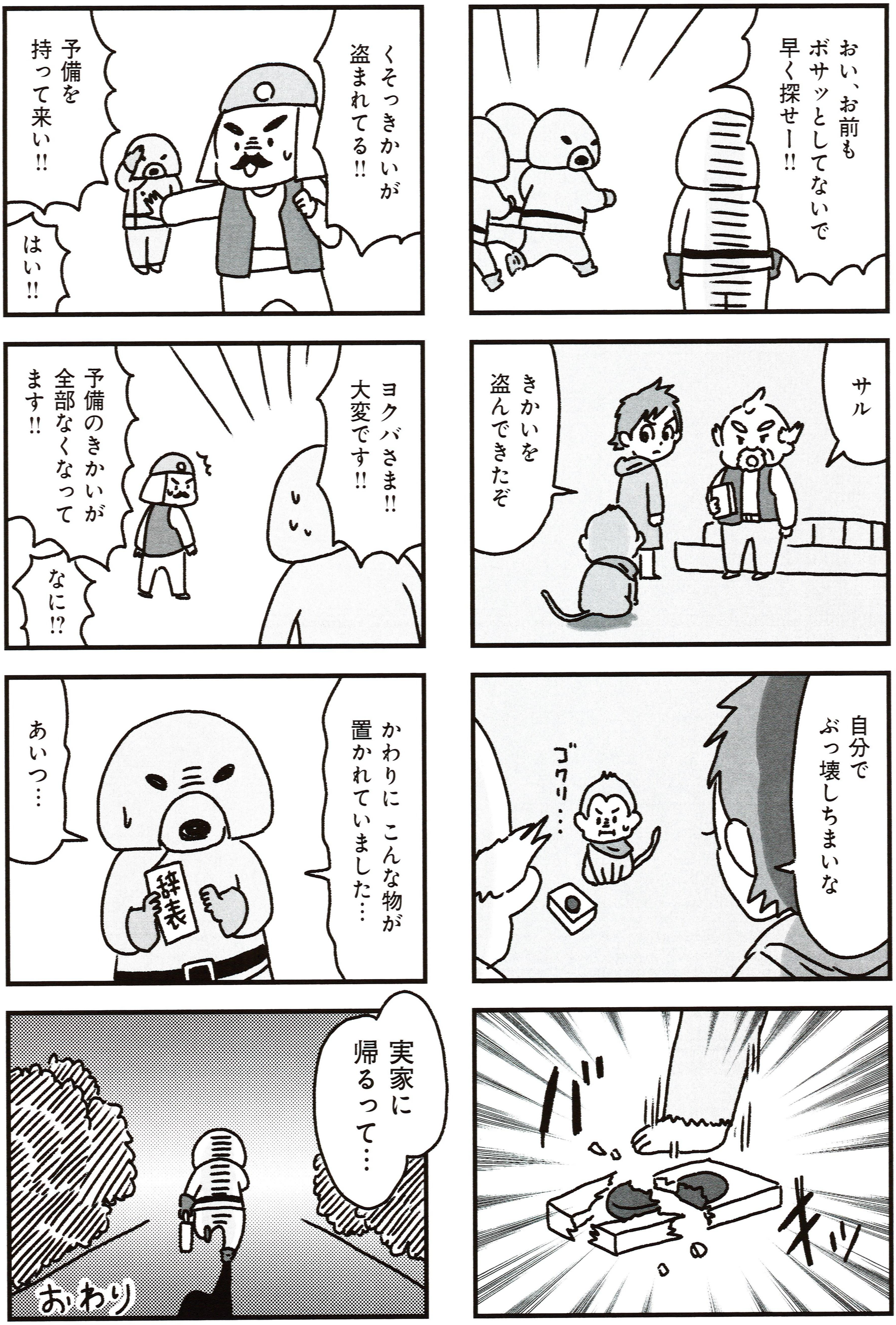
ブタマスクのひみつ


言うことを聞け
このバカザル!!
バババ
あのきかいさえ
なければ…
プスプス
その日の夜――
あれ？
おかしいな…
作動
しないぞ…
ふふ…
さっき忍びこんで
電池を抜いて
おいたのさ…
カチャ
仕方ないな〜
予備を使うか…
ババババ…
あっああ〜〜!!


逆にあの首輪を壊せないだろうか…
ババババ…
さぁさぁ急いで水を運ばないと〜!!
おっとぉ!! 手がすべったぁ!!
ダメか…
首から切りはなせれば…
ババババ…
さぁさぁ急いでハサミを運ばないと〜!!
おっとぉ!! 手がすべったぁ!!
おい!!
何やってんだ!!
あぶないだろ!!
お前いくらなんでもサルをいじめすぎだぞ!!
ブルブル
ああ〜!!

ブタマスクのひみつ

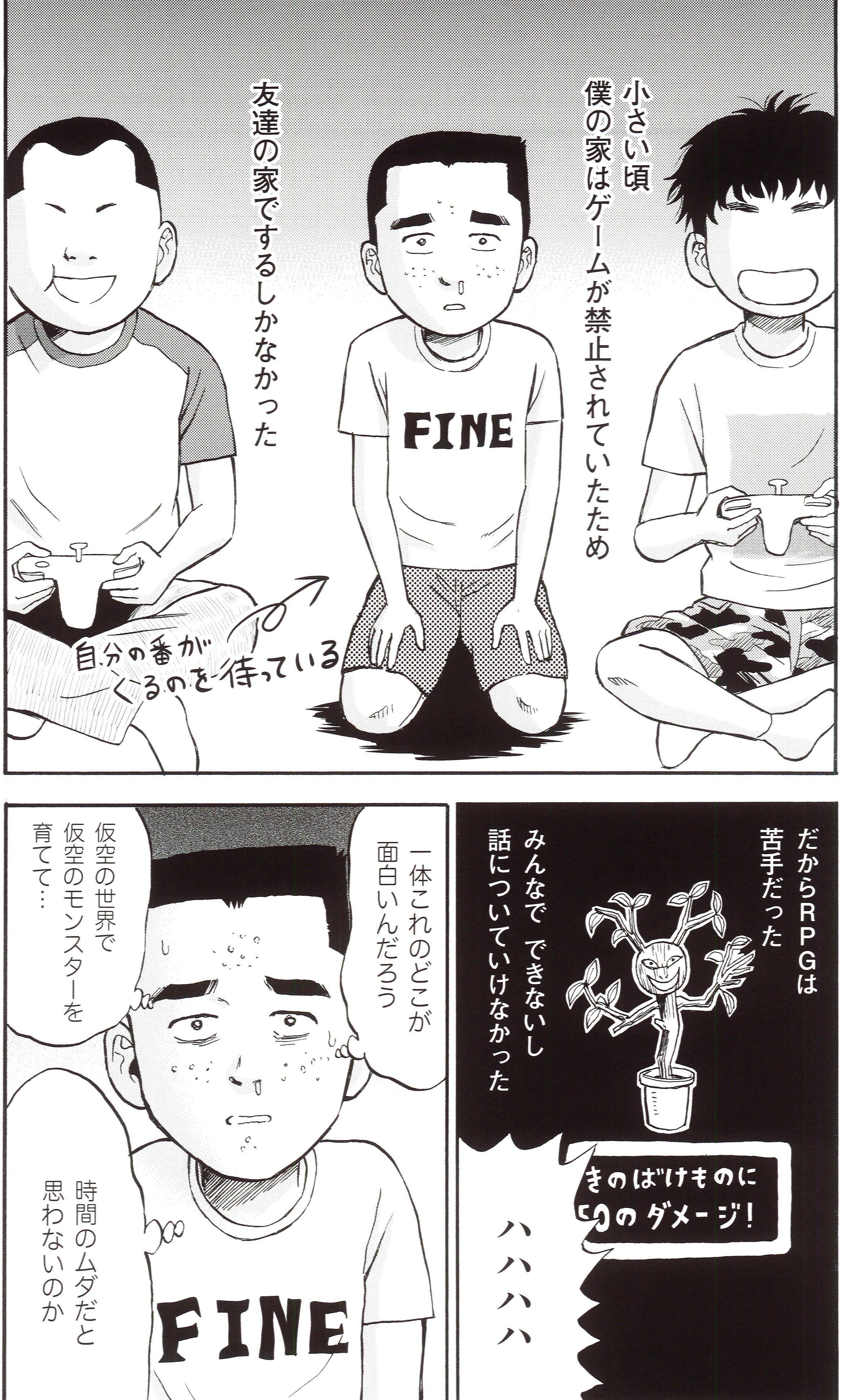


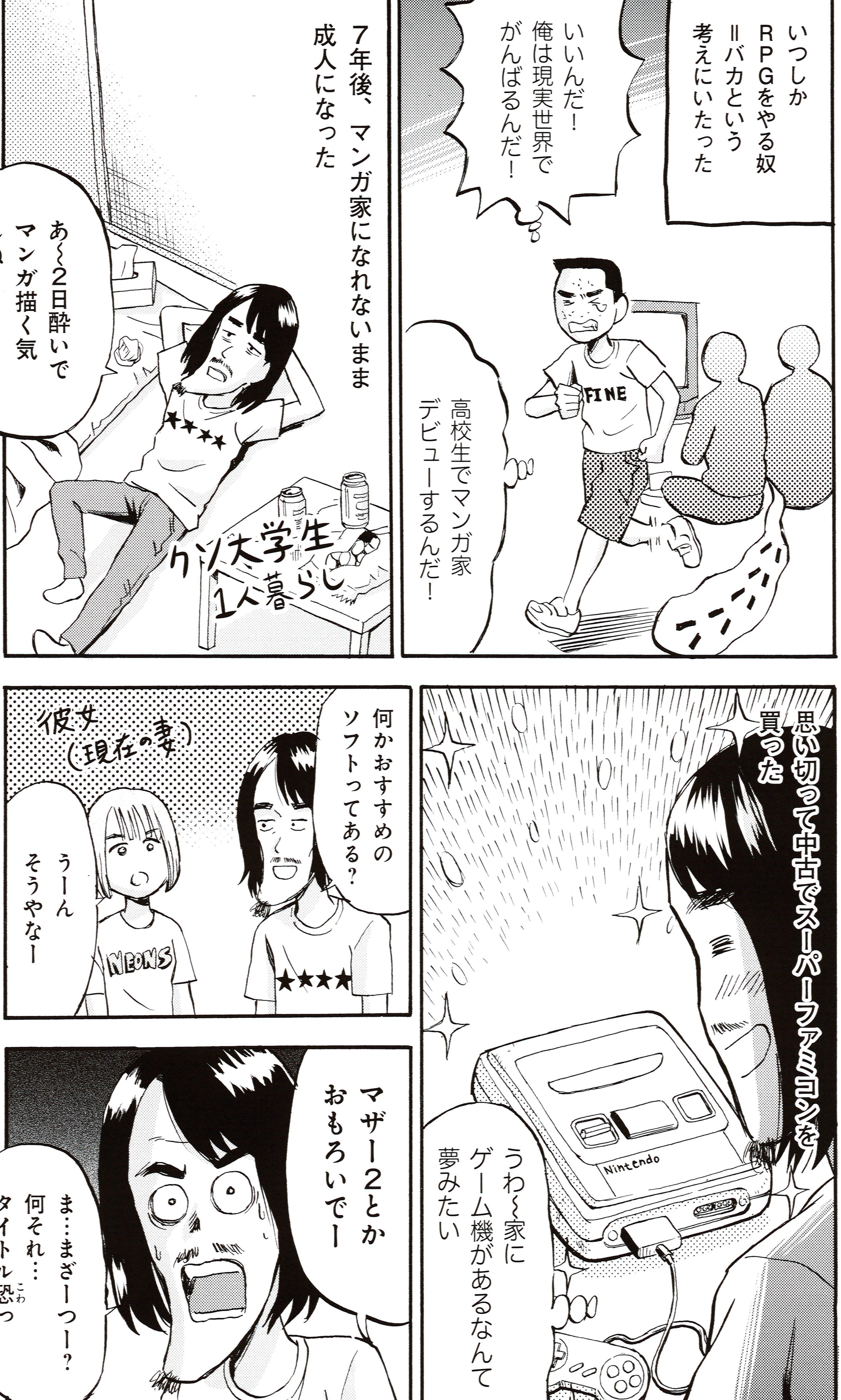

おい、お前も
ボサッとしてないで
早く探せー!!
サル
きかいを盗んできたぞ
自分でぶっ壊しちまいな
ゴクリ…
バキッ
くそっきかいが盗まれてる!!
予備を持って来い!!
はい!!
ヨクバさま!!
大変です!!
予備のきかいが全部なくなってます!!
なに!?
かわりに こんな物が置かれていました…
辞表
あいつ…
実家に帰るって…
おわり

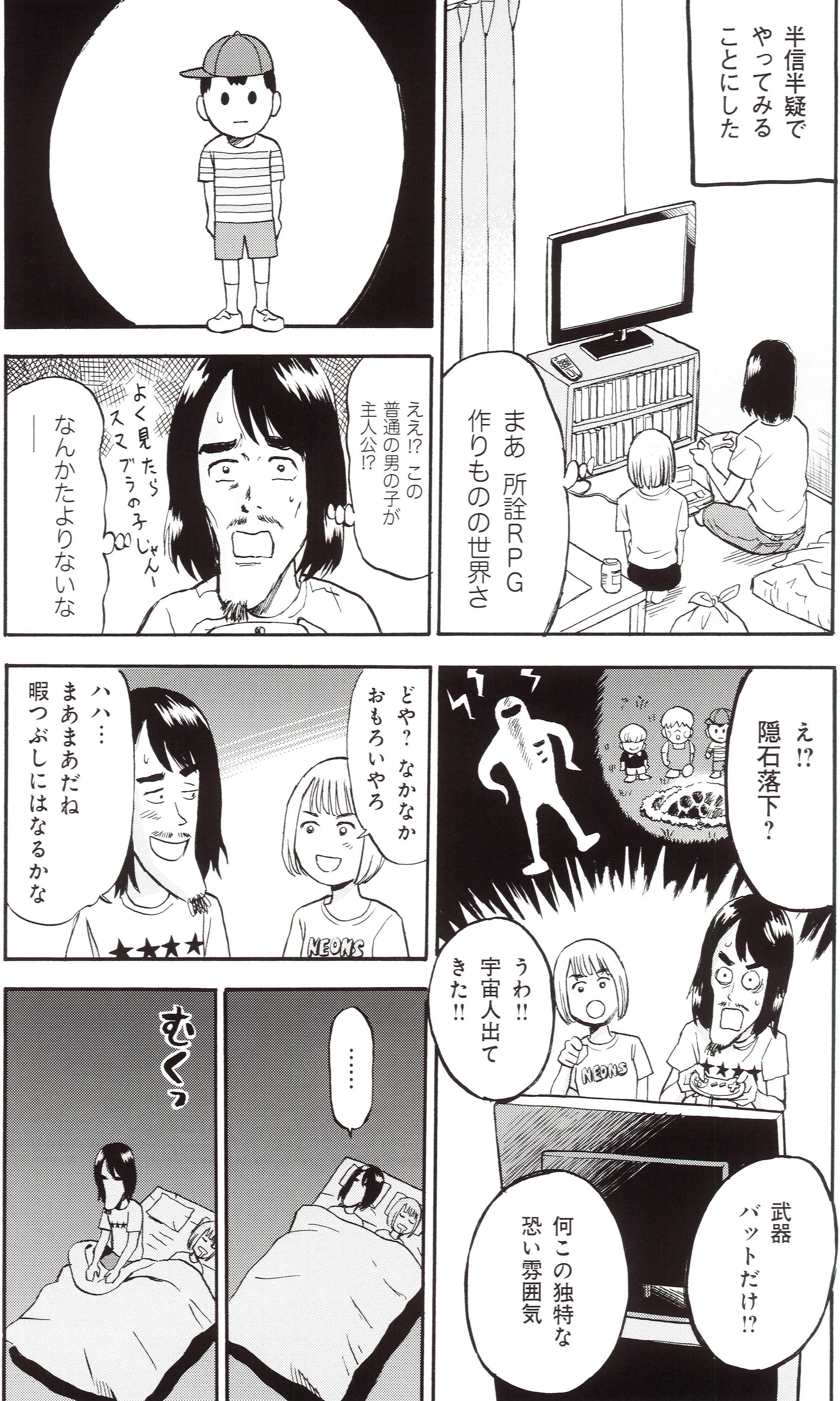
20歳のMOTHER2

ENOKIYA KATSUMASA

榎屋克優




いつしか
RPGをやる奴
＝バカという
考えにいたった
いいんだ！
俺は現実世界で
がんばるんだ！
FINE
高校生でマンガ家
デビューするんだ！
7年後、マンガ家になれないまま
成人になった
クソ大学生
1人暮らし
あ〜2日酔いで
マンガ描く気
しね〜
思い切って中古でスーパーファミコンを
買った
Nintendo
うわ〜家に
ゲーム機があるなんて
夢みたい
何かおすすめの
ソフトってある？
彼女
(現在の妻)
うーん
そうやなー
NEONS
マザー2とか
おもろいでー
ま…まざーつー？
何それ…
タイトル恐(こわ)っ


半信半疑でやってみることにした
まあ 所詮RPG作りものの世界さ
ええ!? この普通の男の子が主人公!?
よく見たらスマブラの子じゃんー
なんかたよりないな—
え!? 隕石落下?
うわ!! 宇宙人出てきた!!
武器バットだけ!?
何この独特な恐い雰囲気
どや? なかなかおもろいやろ
ハハ… まあまあだね 暇つぶしにはなるかな
……
むくっ


まあ…もうちょっと だけ
せっかく買ったし な…
その後も少しずつ やり続け…
はっぴーはっぴー教って 何なんだよ
子供のやるゲームだろ
いつしか
ううっ… やばい ポーラが さらわれた…
ブツブツ
マザー2のことしか 考えられなくなっていった
あんなデパートに 入るんじゃなかった
げっ
BAR
どうした!?
やっ…やばい バグった!!
ああ そこか
ムーンサイドへ ようこそ
え!?
ムーンサイドは ゲーム初心者の 僕には衝撃的な 面だった
強すぎる敵 支離滅裂な 住人… 狂気じみたBGM…



やっ…やばい早く
抜け出さないと…
本当に
気が狂って
しまう!!
すごいなあ
みんな…
僕よりずっと昔
子供時代に
マザー2を全クリ
してるんだなあ…
マジですごい…
立派だよ…
僕は20歳にして
初めて
〝尊敬〟という
感情を覚えた


どうしてここまで マザー2に はまったのか 今考えてみると…
僕の子供の頃 ネス達のように 本当の意味で 心を開ける 友人はいなかった
だから 彼等と一緒に 冒険するのが 楽しくて しょうがなかったんだと思う
2ヶ月後
もう物語も 佳境か…
ああ…やだなあ マザー2が終わって しまう
でも早くギーグを 倒さないと…
いつまでもロボの 体のままじゃかわいそうだし
なんて苛酷な ストーリーなんだ 制作者



だがラスボスの強さは想像を遥かに超えていた
ううっ…ダメだ 何をやっても倒せない…
もう… あきらめるしかないのか…
ーラ HP 0
ジェフ HP 0
プー HP 0
試しに祈ってみたら?
い…祈る…?
バカ… そんなものこの化物に通用するはず…
▶いのる


その時の感動は忘れられない
映画でも音楽でも
味わえない体験…
RPGって…
いやマザー2すごい…
この時の心地のいい達成感を
超えれるものは今もあまりない
ありがとう…
みんなありがとう…
あれから14年がたち
僕にも子供が生まれた
いつかこの娘にも
マザー2を
やらせようと思う
フフフ…
ムーンサイドの恐怖を
味わうがいい
《おわり》

竹谷州史 TAKEYA SYUJI




きょうも
クラブ・チチブーで
ごきげんなナンバーを
えんそうする
タメキチ
ここちよいリズムに
よいしてれている
あいだはなやみを
わすれられるきがする
かれは
ここにくるまえの
きおくをすべて
うしなっているのだ
クラブ・チチブーのおもいで


へんなゆめ？
これは クラブのてんいん ヨシコシ
よく ねむれないんだ どうもおかしな ゆめをみてる ようなんだが……
はあ…
おもいだせた ことはない
はははは
それは…… さいなんだな
えんそうちゅうに うかぶ みしらぬ おじいさんの おどりのイメージに おびえるタメキチ
まるで ホラー えいがだ
あほ
あほ


そのおじいさんは いつもおこってる きっとどこかの じょうぶつできない おじいさんの ユーレイなんだ…
どんより……
か…… かんがえすぎ じゃないか？
タメキチはしりませんが ヨシコシは タメキチが きおくを うしなうまえの ダスター というひとの ともだちで ほんとうの なまえは クマトラと いいます
もしかして……
きおくを うしなうまえの アンタの だいじな おもいで なんじゃないか？
そうなのか ……
でも むりやり きおくを おもいださせると タメキチへのショックが しんぱいなので いまは ようすを みています
どうだ？
じぶんの くつしたの においを かぐと おもいだすと いうぞ？
むぐぐ…… これはきつい
むわ～ん


ヨシコシねーさん！
てつだってください！
コワモテブタマスクの
だんなさんが
よっぱらっちまって
DGMG
また
あいつか！
しょーが
ねーな！
いまいく！
あっ……
なくした
きおくか……
もし
きおくが
もどったら
いまのおれは
どうなって
しまうのだろう
それはまるで
「ぜんせ」の
きおくのよう
なにかだいじな
しめいをおびて……
そして しっぱい
したような
きがするタメキチ
ダスター！！
ダスター！！

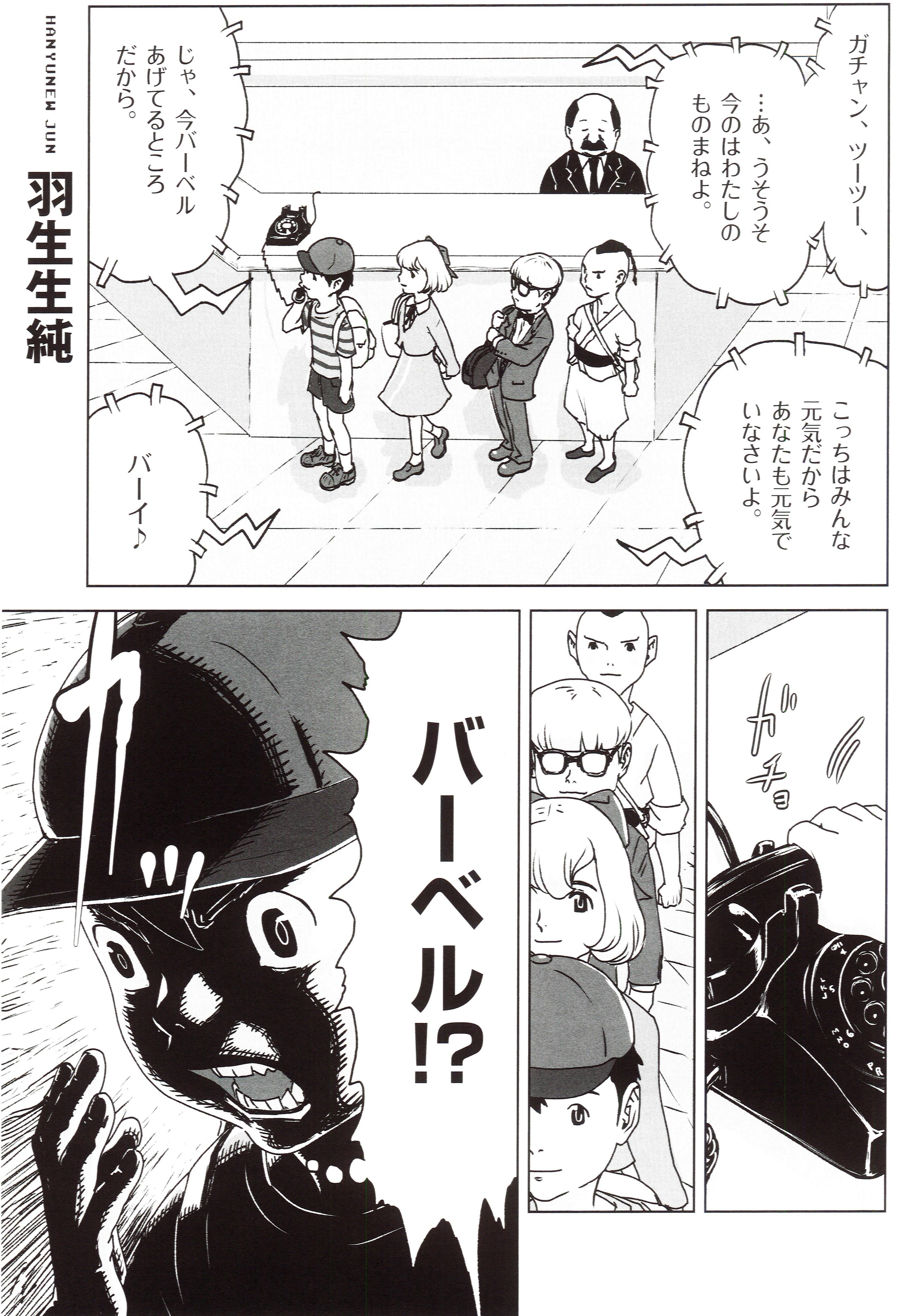

おまえの ひだりあしが ふじゆうになって しまったのは
わしの せいじゃ
まったくの あほじゃ
おまえには わしの しる すべての ドロボーじゅつを おしえてやり たかったのに……
おまえときたら まったくの あほ じゃ……
おさない おまえを まもれなかった わしは……
いちばんの おおどあほう じゃ……！
やめてくれ とうさん…… じぶんを せめるのは


ごめんよ とうさん… とうさんのじまんの ドロボーになれたら どんなによかったか
かなしい おやこだな…… ……でも これは だれのゆめだ？
やあ タメキチさん ボクはあなたの あたまのなかの カエルです
これはかつて あなたが ダスターという ひとだったときの きおくです
なんだって？
かれはいま ねむって いますが 「とき」が きたら きっと あなたたちは ひとつになる
ひとつに……？
じゃあタメキチ としてのおれは どうなるんだ？
どうにも なりませんよ


どんなときでも
あなたは
あなたです
ふ〜ん
それじゃあ
……
DCMG
あさになると
やっぱり
なにもおぼえて
ないのか
ああ……
ムリだった
がっくし
でも……
すこしは
あたまのなかが
せいりされた
きがするよ
あたまのなかの
おじいさんも
きげんがよくなり
あんしんする
タメキチ
よかったじゃ
ないか…
あの くつしたも
こうかが
あったんだな！
それは……
どうかな
がんばってタメキチ
そしてダスター
ガキっぽいかたと
イヌてきな おにいさんが
もうすぐ クラブ・チチブーに
やってくる
《おわり》

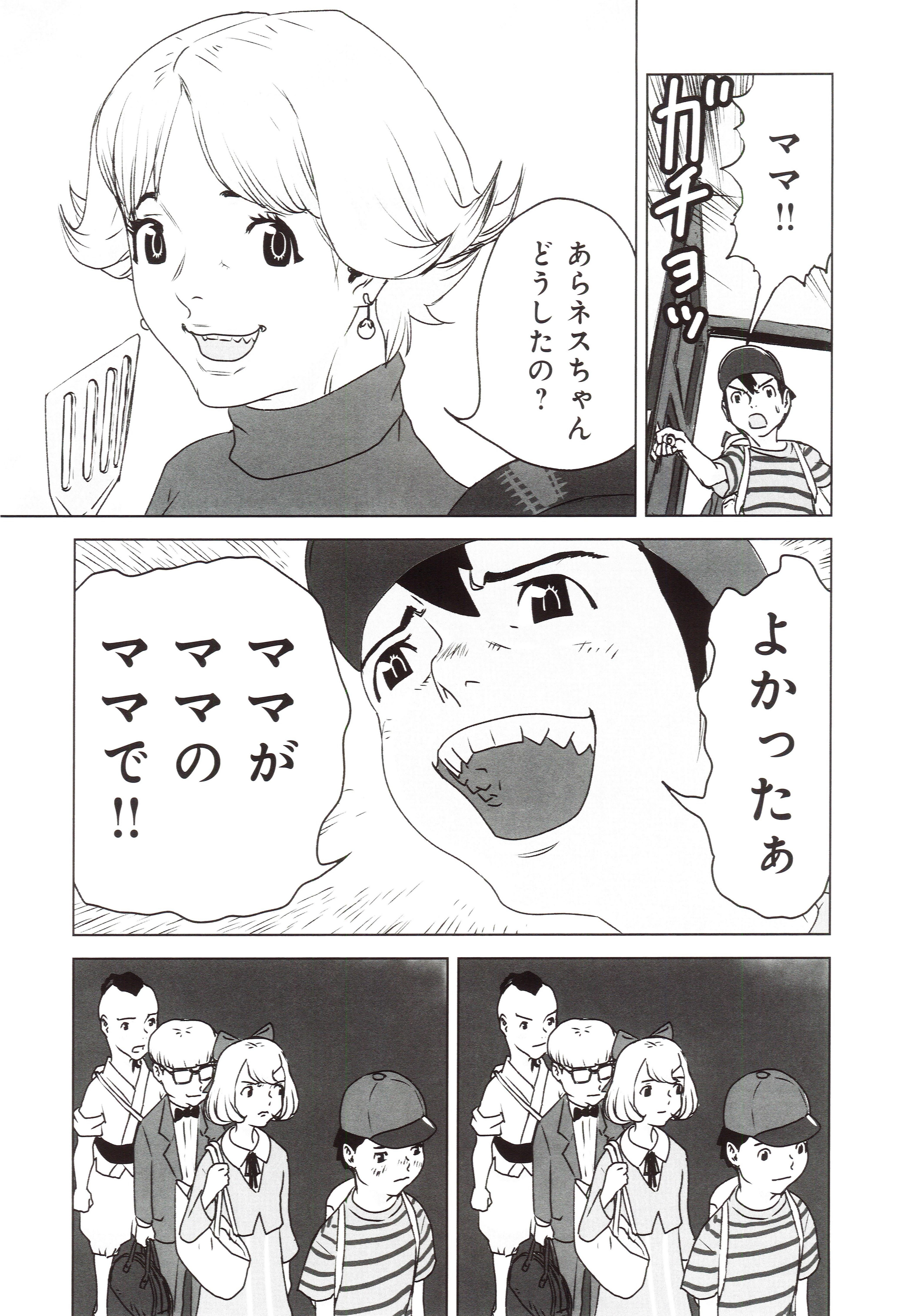
ママ電

HANYUNEW JUN
羽生生純





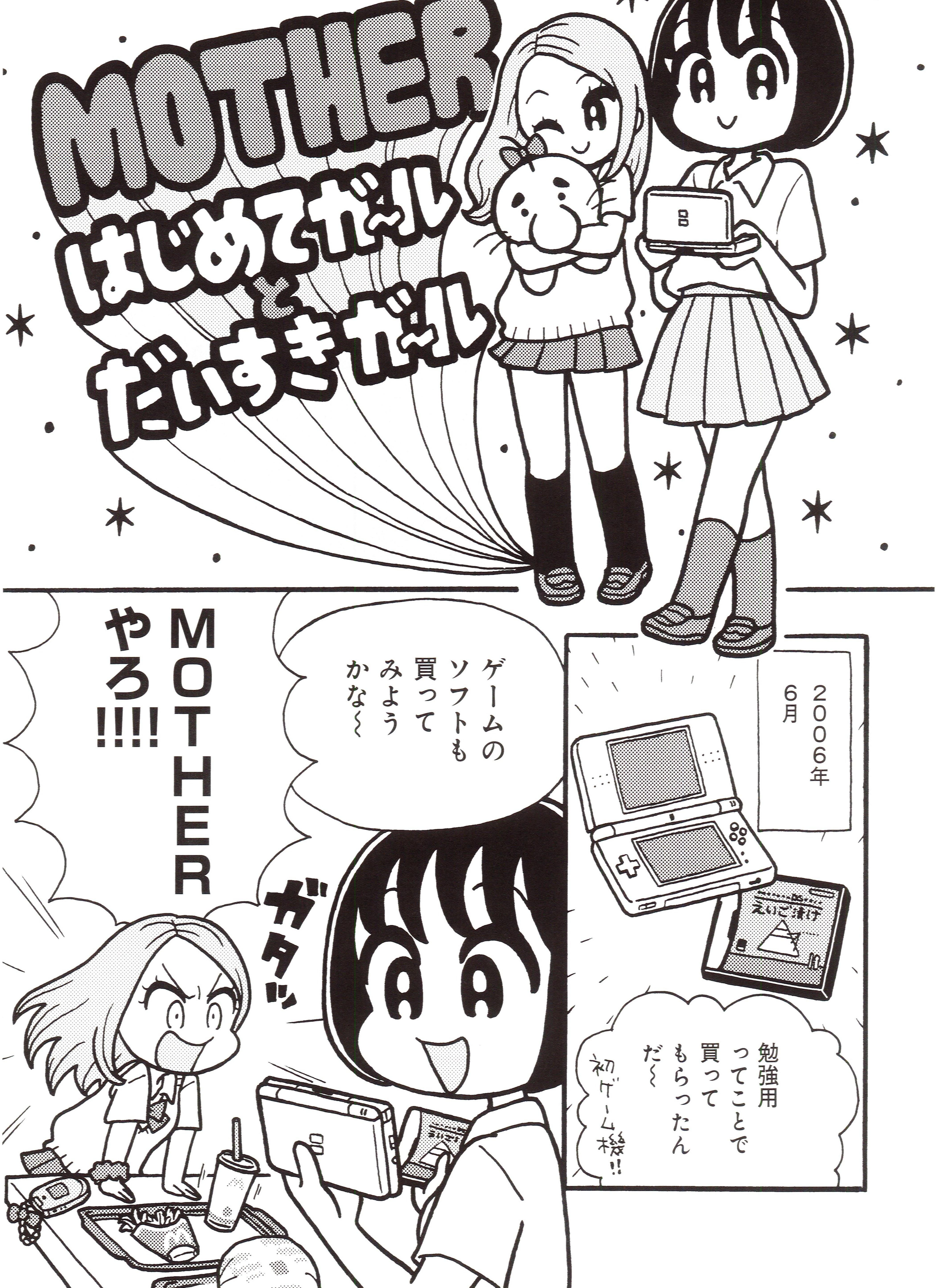
そうか
ママだってオネットとかで買い物するには
おんしらずなイヌやにくいカラスと戦わなきゃいけないかも…
グ…
だからバーベルで体を鍛えて…
!!
もしかして今頃……


ガチョッ
ママ!!
あらネスちゃん
どうしたの？
よかったぁ
ママが
ママの
ママで!!

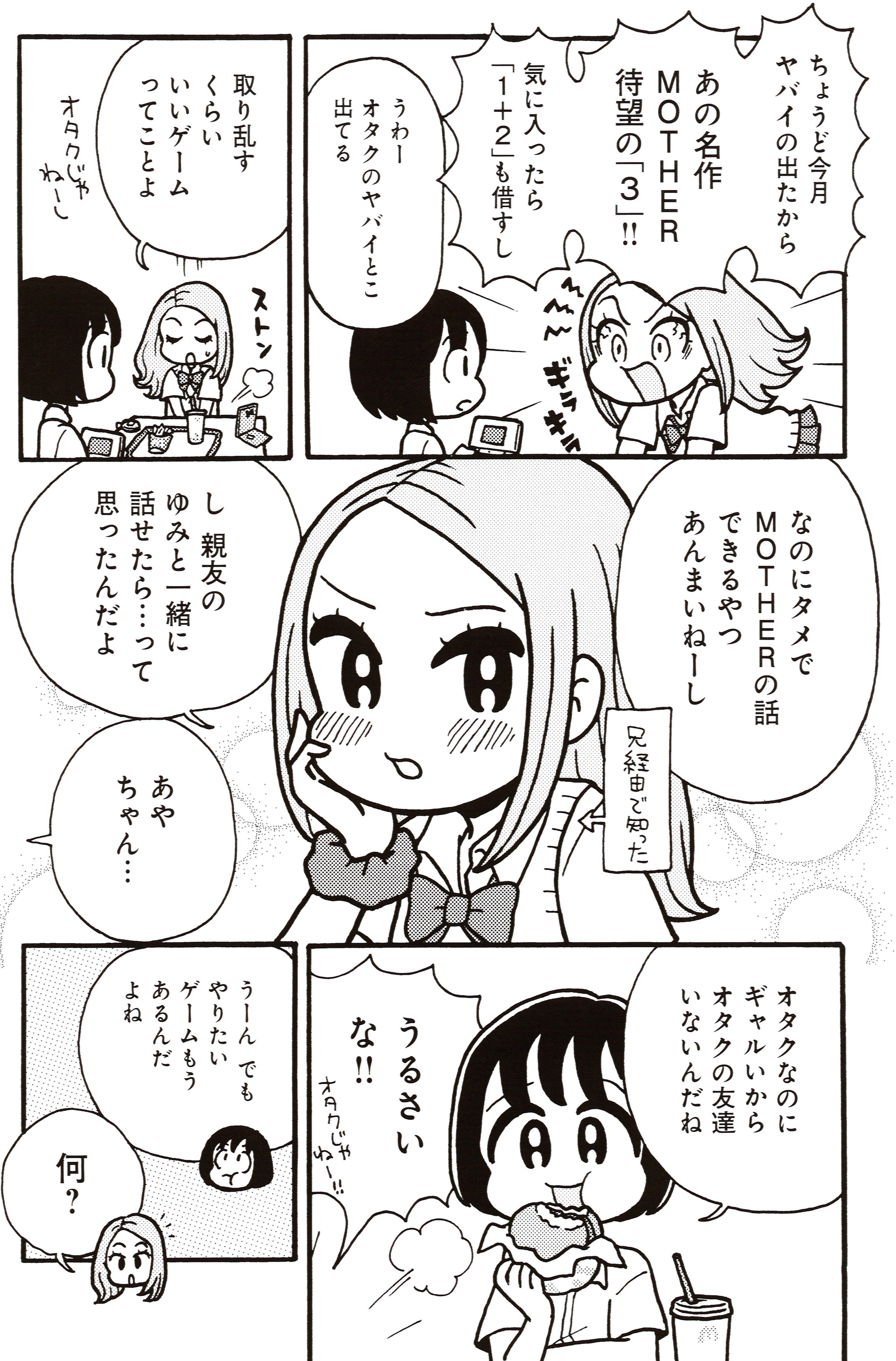


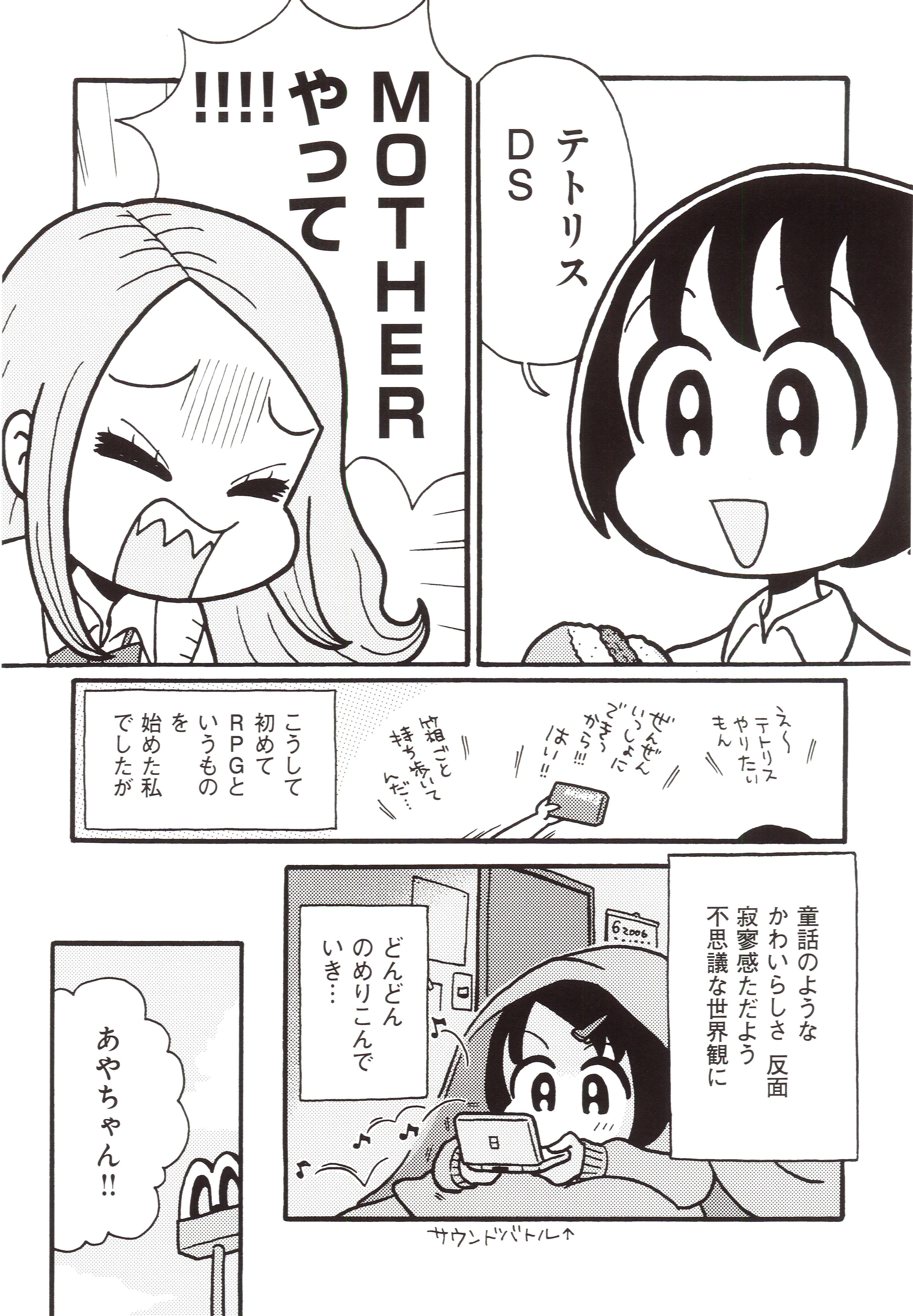
《 おわり 》

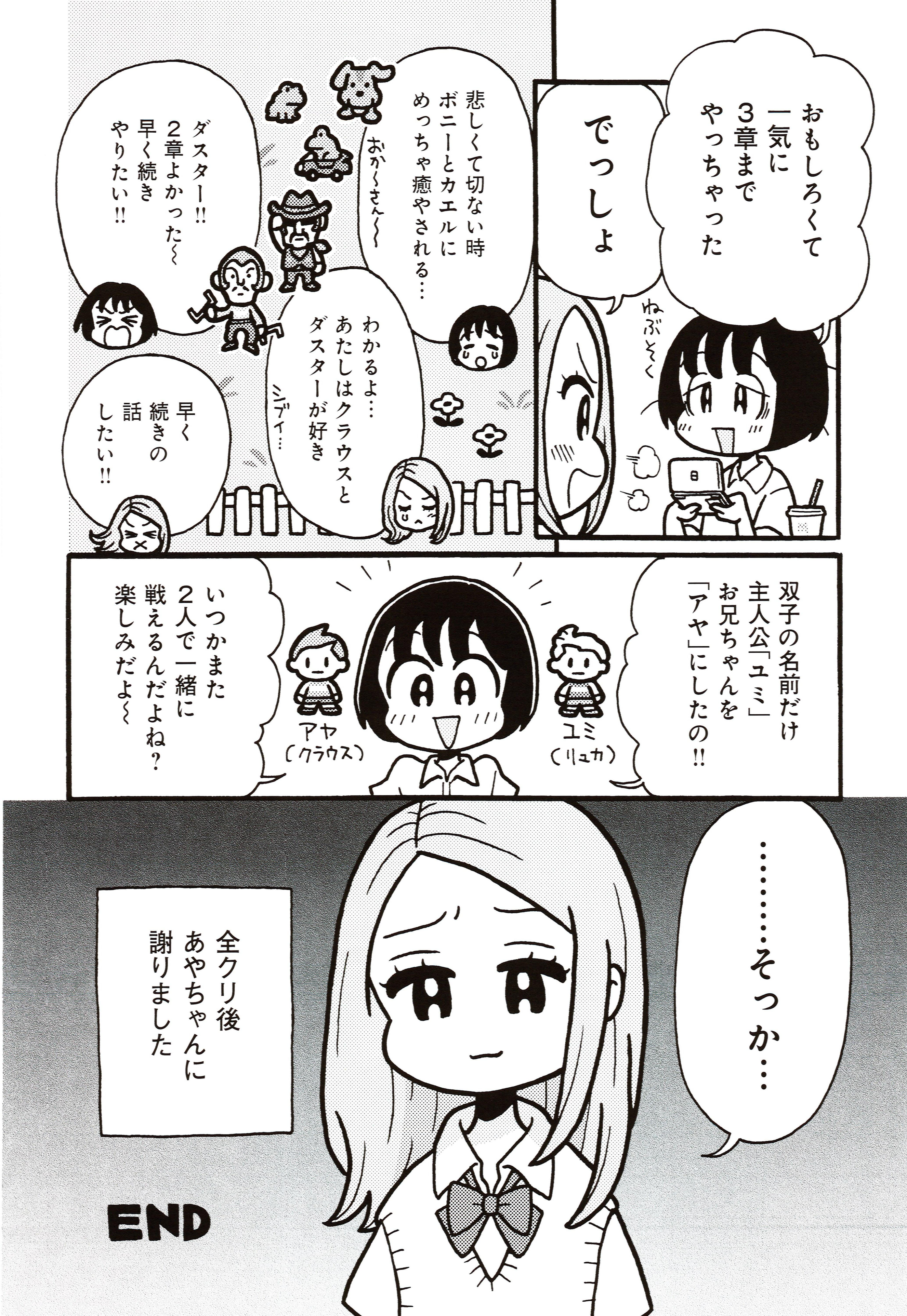
conix CONIX



MOTHER
はじめてがーる
と
だいすきがーる
2006年6月
えいご漬け
勉強用ってことで買ってもらったんだ～
初ゲーム機!!
ゲームのソフトも買ってみようかな～
ガタッ
MOTHERやろ!!!!


ちょうど今月ヤバイの出たから
あの名作MOTHER待望の「3」!!
気に入ったら「1+2」も借すし
ギラギラ
うわー オタクのヤバイとこ出てる
取り乱すくらいいいゲームってことよ
ストン
オタクじゃねーし
なのにタメでMOTHERの話できるやつあんまいねーし
兄経由で知った
し 親友のゆみと一緒に話せたら…って思ったんだよ
あやちゃん…
オタクなのにギャルいからオタクの友達いないんだね
うるさいな!!
オタクじゃねー!!
うーん でもやりたいゲームもうあるんだよね
何?


テトリスDS
MOTHERやって!!!!
え〜テトリスやりたいもん
ぜんぜんいっしょにでき〜から!!! はい!!
箱ごと持ち歩いてんだ…
こうして初めてRPGというものを始めた私でしたが
童話のようなかわいらしさ 反面寂寥感ただよう不思議な世界観に
どんどんのめりこんでいき…
サウンドバトル↑
あやちゃん!!



おもしろくて一気に3章までやっちゃった
でっしょ
悲しくて切ない時ボニーとカエルにめっちゃ癒やされる…
おか〜さん〜
ダスター!!2章よかった〜早く続きやりたい!!
わかるよ…あたしはクラウスとダスターが好き
早く続きの話したい!!
双子の主人公の名前だけ「ユミ」お兄ちゃんを「アヤ」にしたの!!
ユミ（リュカ）
アヤ（クラウス）
いつかまた2人で一緒に戦えるんだよね？楽しみだよ〜
………そっか…
全クリ後あやちゃんに謝りました
END

MOTHER's MOVIE

HOROBA ISAKO ほろばいさ子



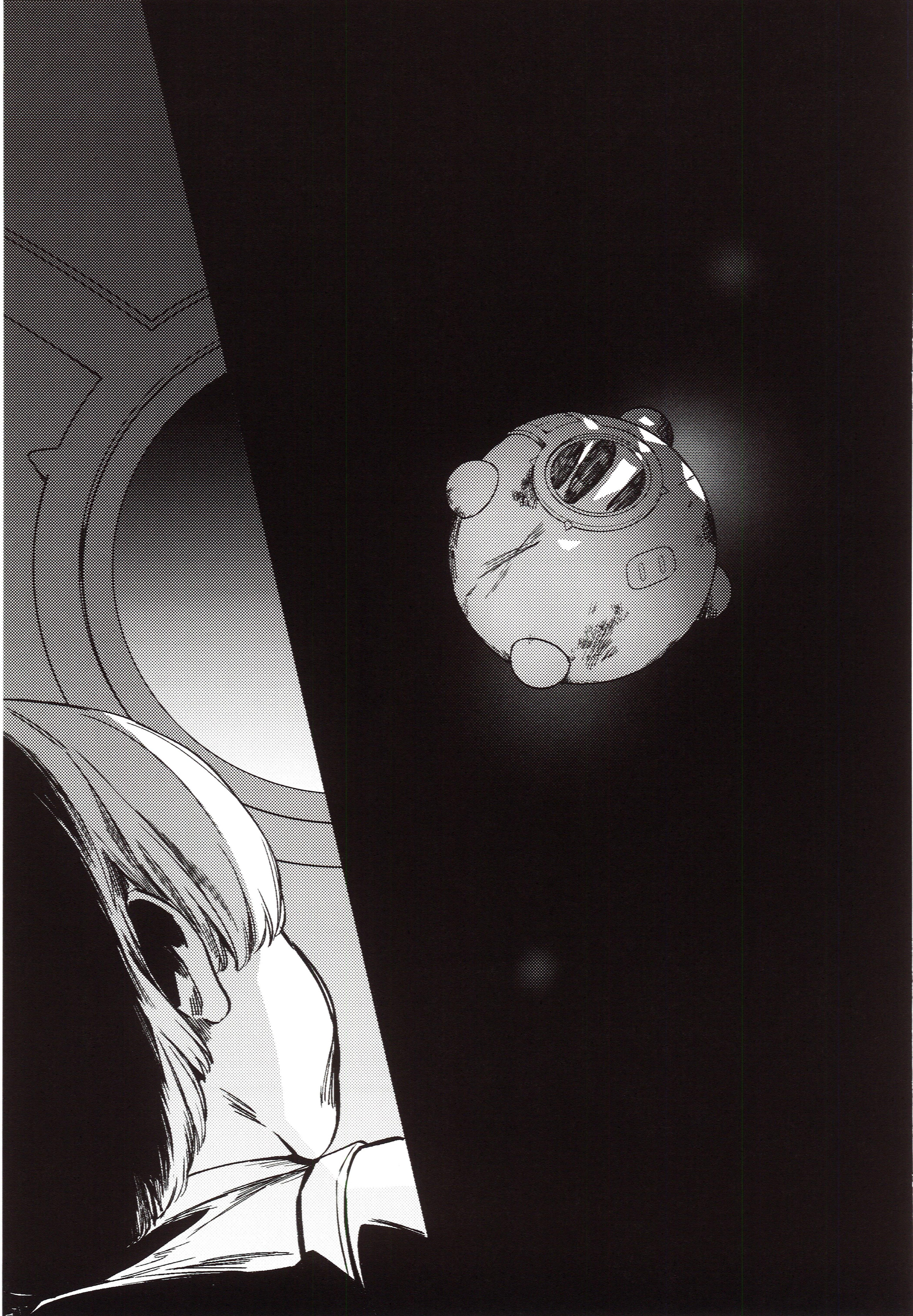





SHOP








Knock
Knock
THE END

ジャイアントステップ

浅野りん
ASANO RIN




未来から来た
ブンブーンが
教えてくれた
何故
私をここに？
一度来たなら
もう意味は
ないだろう
……
意味は
あるよ
ポーラが
仲間になった
時も
ここに来て
一緒に
「ぼくのばしょ」を
感じてくれた
「ぼくのばしょ」は
残り３つ
ジェフが
仲間になった
時も
プーと
ポーラと
ジェフと
みんなと一緒に
訪れてゆく
試練を
越えてゆく

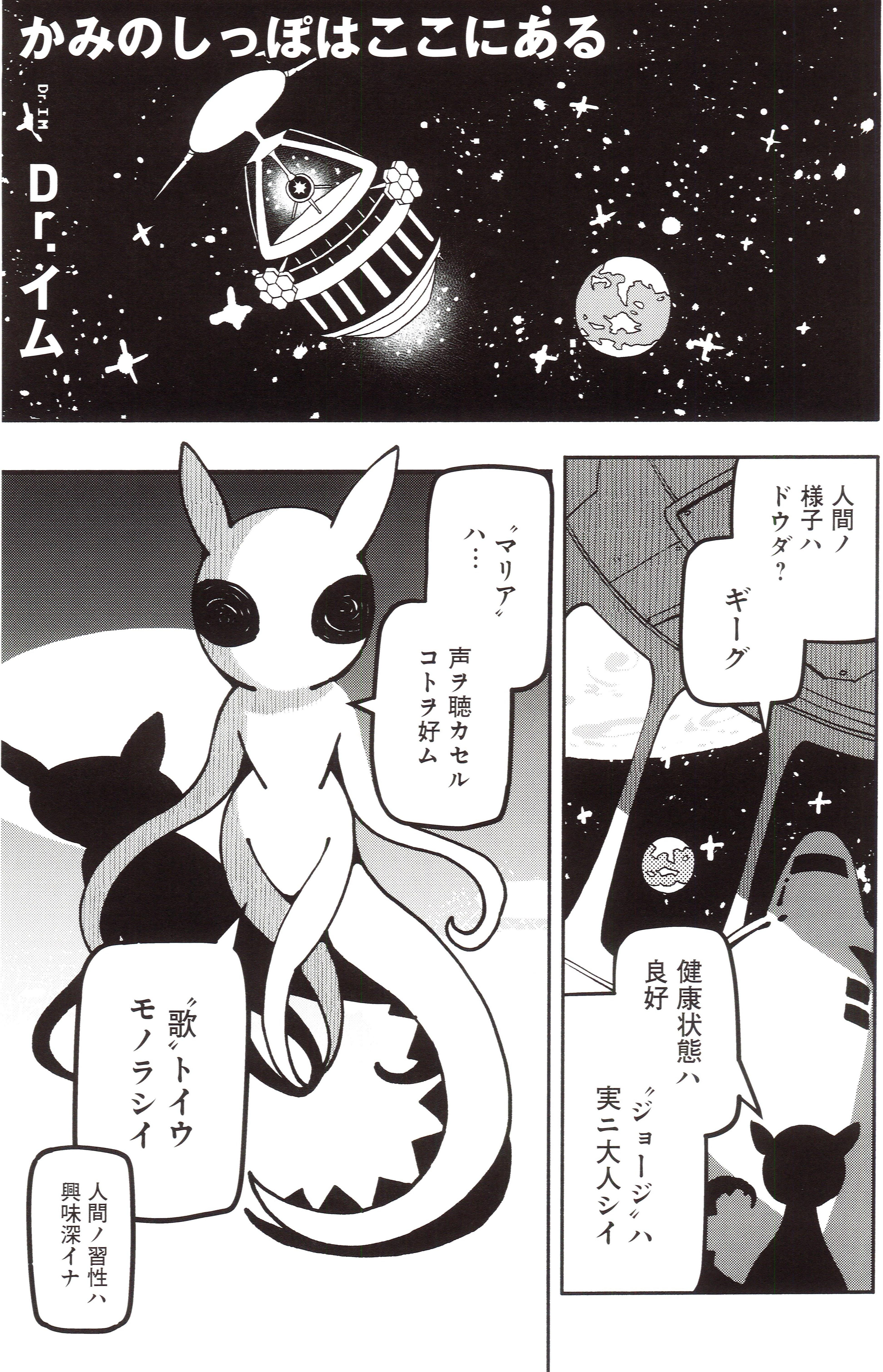

だから知っていてもらいたいんだ
大切な仲間になったプーに今まで訪れた「ぼくのばしょ」を
それで一緒に…
ぎゅッ
ひとつひとつ知ることで
君は力を強くして前へ進んでく
そしてひとつ進むごとに
その時が近付いてくる
私から見てもまだ小さなその肩に
その手に
なんという重責
だが…
大きい足だ


8つの第一歩としてこれ以上ない力強い場所だ
ありがとうネス
私も力をもらった気がする
ありがとう
プー
さァあと4つ連れてってくれ
うん

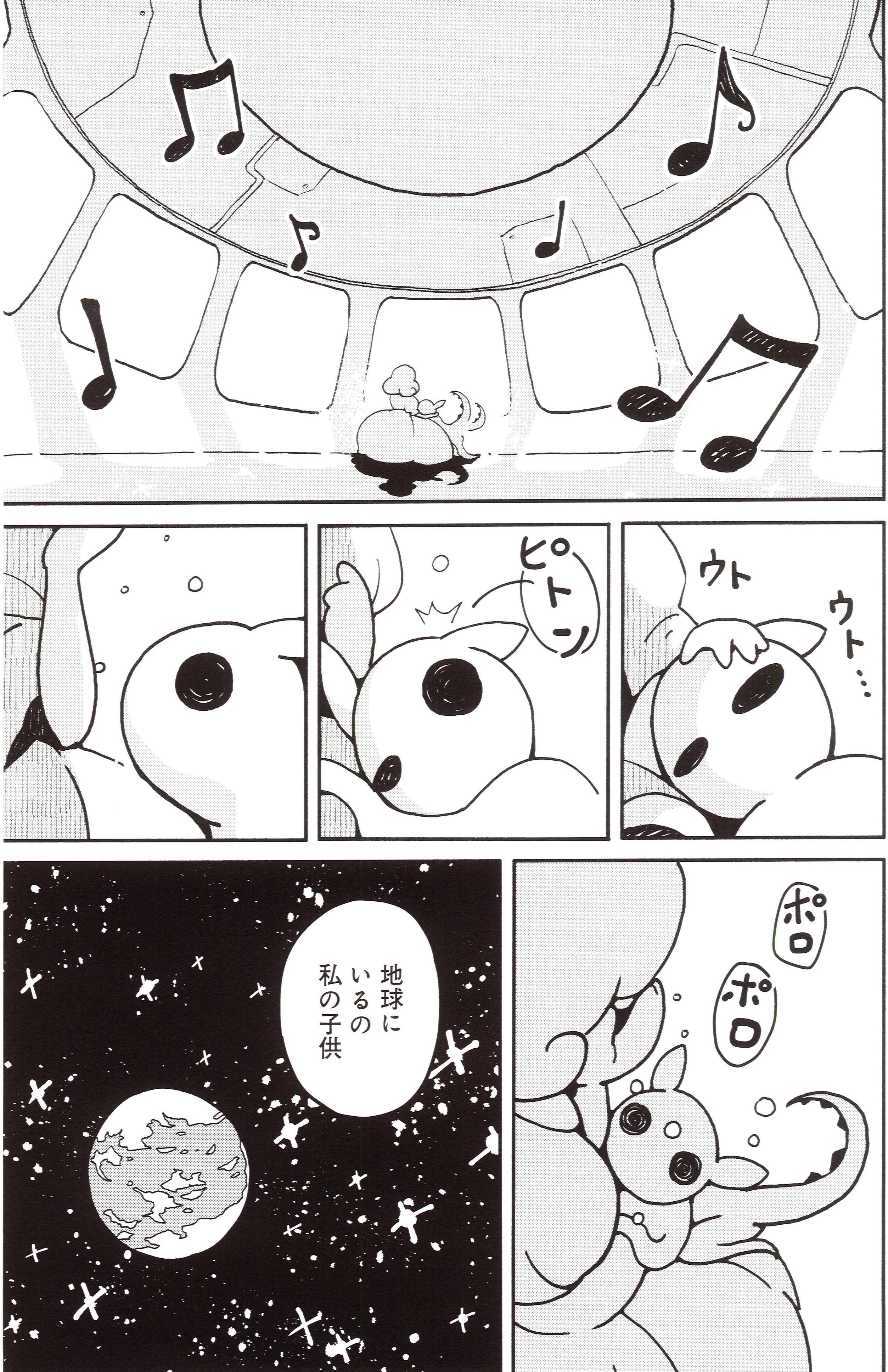
《おわり》

かみのしっぽはここにある

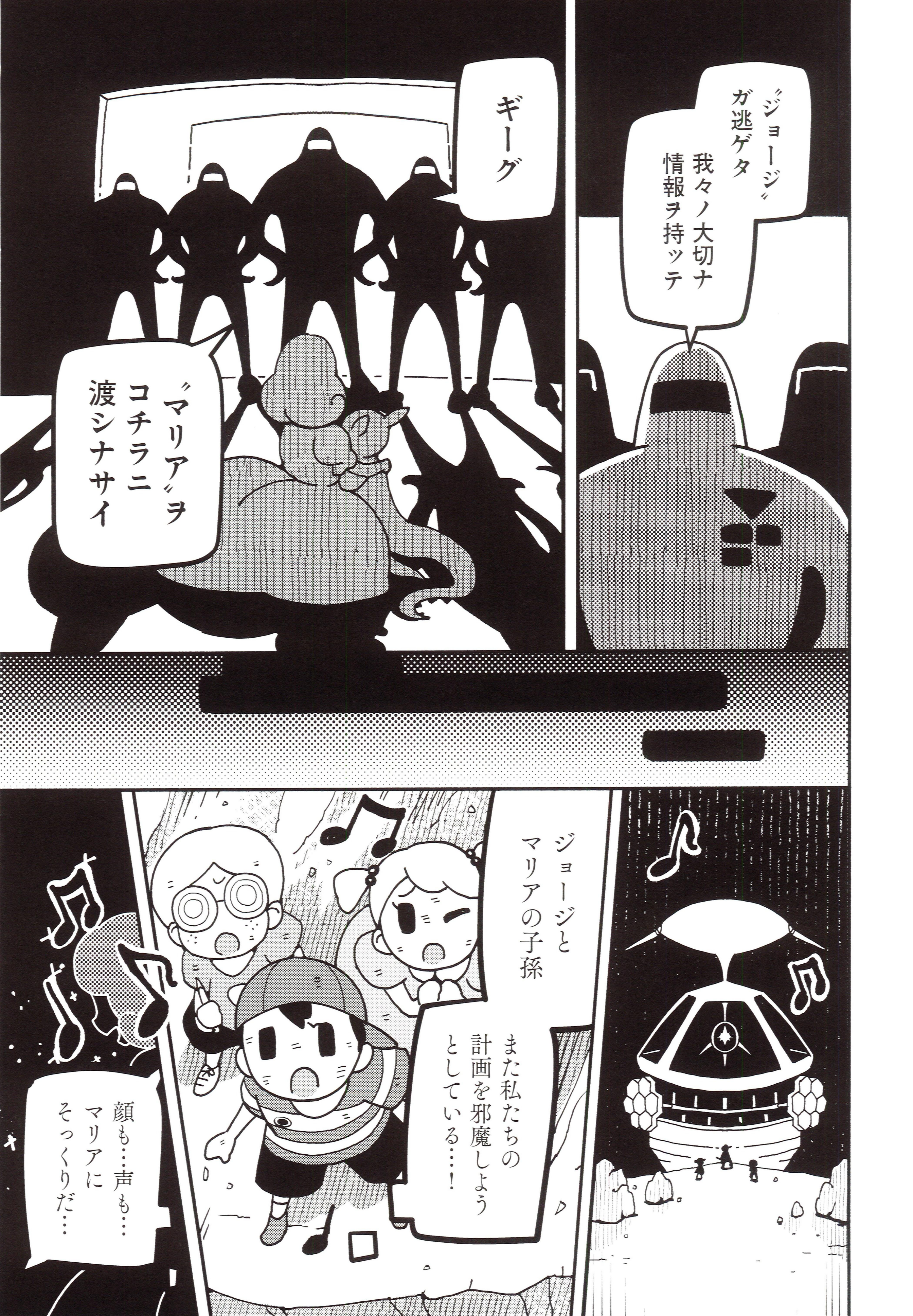
Dr.IM
Dr.イム




〝マリア〟〝ジョージ〟
地球カラ連レテキタコノ夫婦ノ世話ハ最重要任務ダ
GA
地球侵略計画ノ為…人間ノ習性ヲ知ル為ダ
期待シテイルゾギーグ
フリ フリ
ギーグったらそんなにしっぽを振って！
ちぎれちゃいそう
さぁよい子はもう寝る時間よ
子守唄を歌ってあげましょうね
フリ フリ


ピトーン
ウトウト…
ポロ
ポロ
地球にいるの私の子供

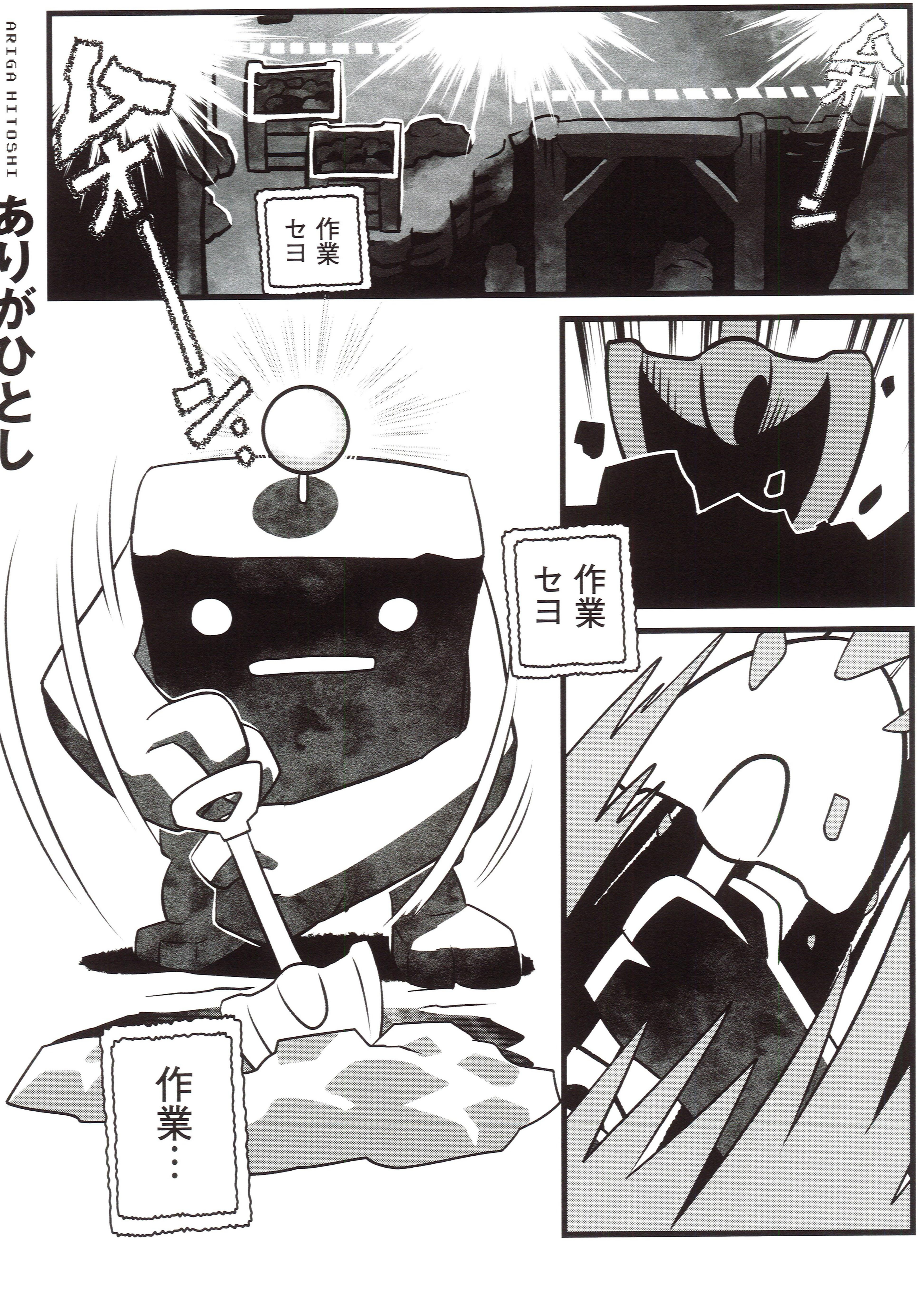

あなたと同じくらいの赤ちゃんよ
大きくなったらきっと仲良く遊べるわ
ドウシテ歌ヲ聴クト…胸ノアタリガ…
ウウウウウ

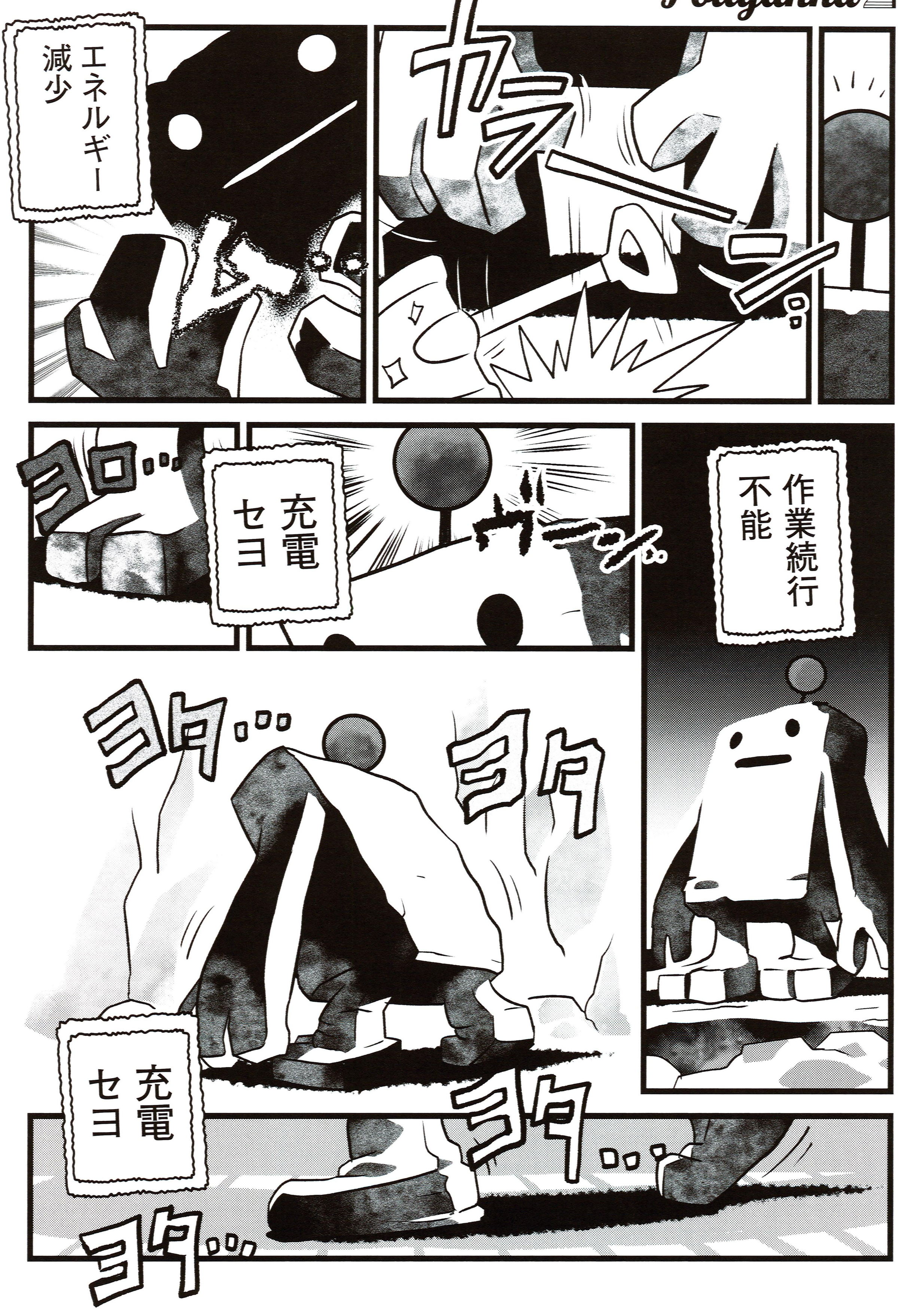

〝ジョージ〟ガ逃ゲタ 我々ノ大切ナ情報ヲ持ッテ
ギーグ
〝マリア〟ヲ コチラニ 渡シナサイ
ジョージとマリアの子孫
また私たちの計画を邪魔しようとしている……!
顔も……声も……マリアにそっくりだ……


歌をやめなさい
歌を…やめろ！
歌をやめるんだ！
地球の虫けらども！黙れ！歌うな！
オカアサンモウ一度アイタイヨ
《おわり》

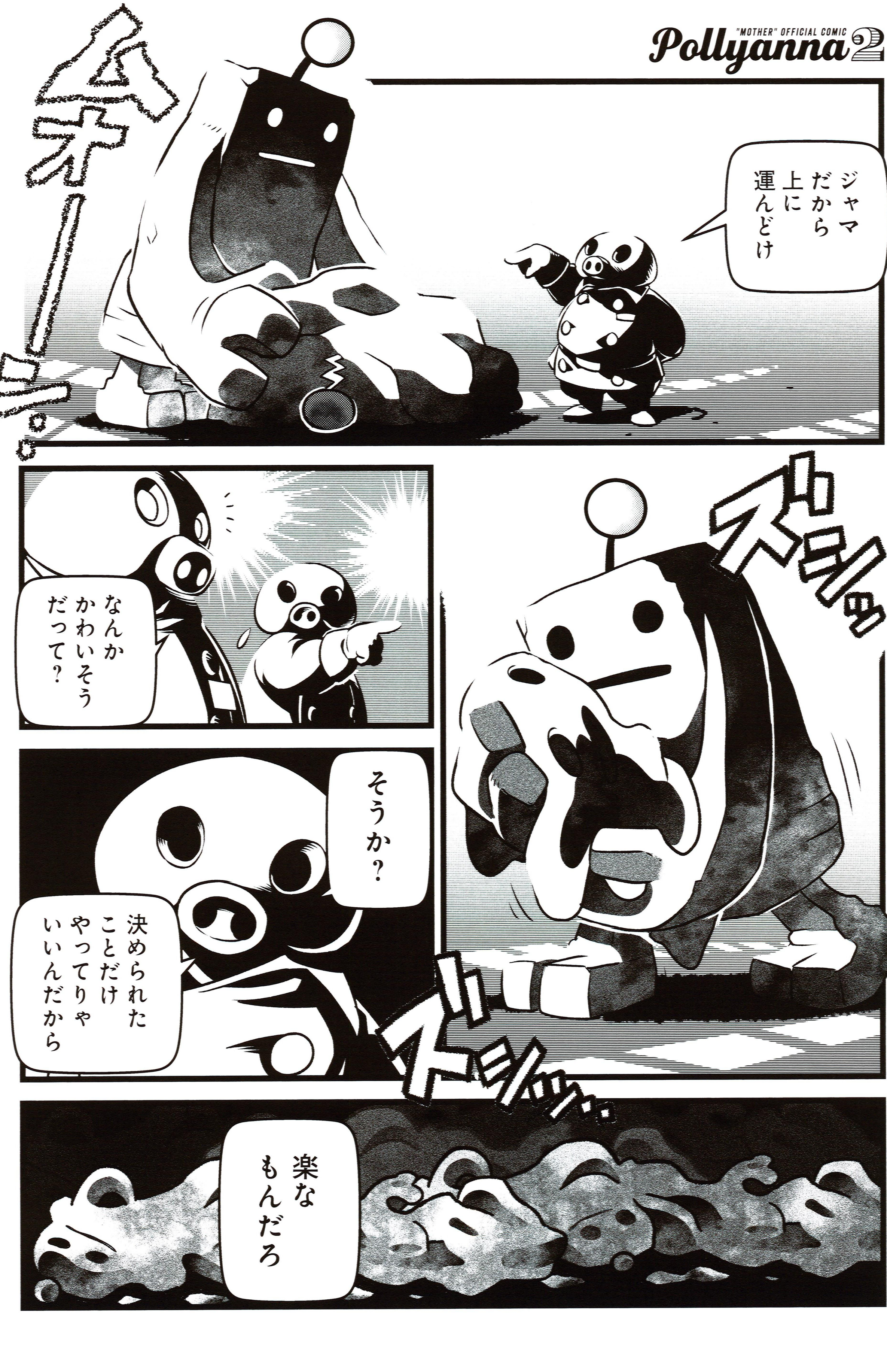
ネンドじん

ARIGA HITOSHI
ありがひとし




カラーン。
エネルギー減少
作業続行不能
ヴーン。
充電セヨ
ヨロ…
ヨタ
ヨタ…
充電セヨ
ヨタ…
ヨタ…

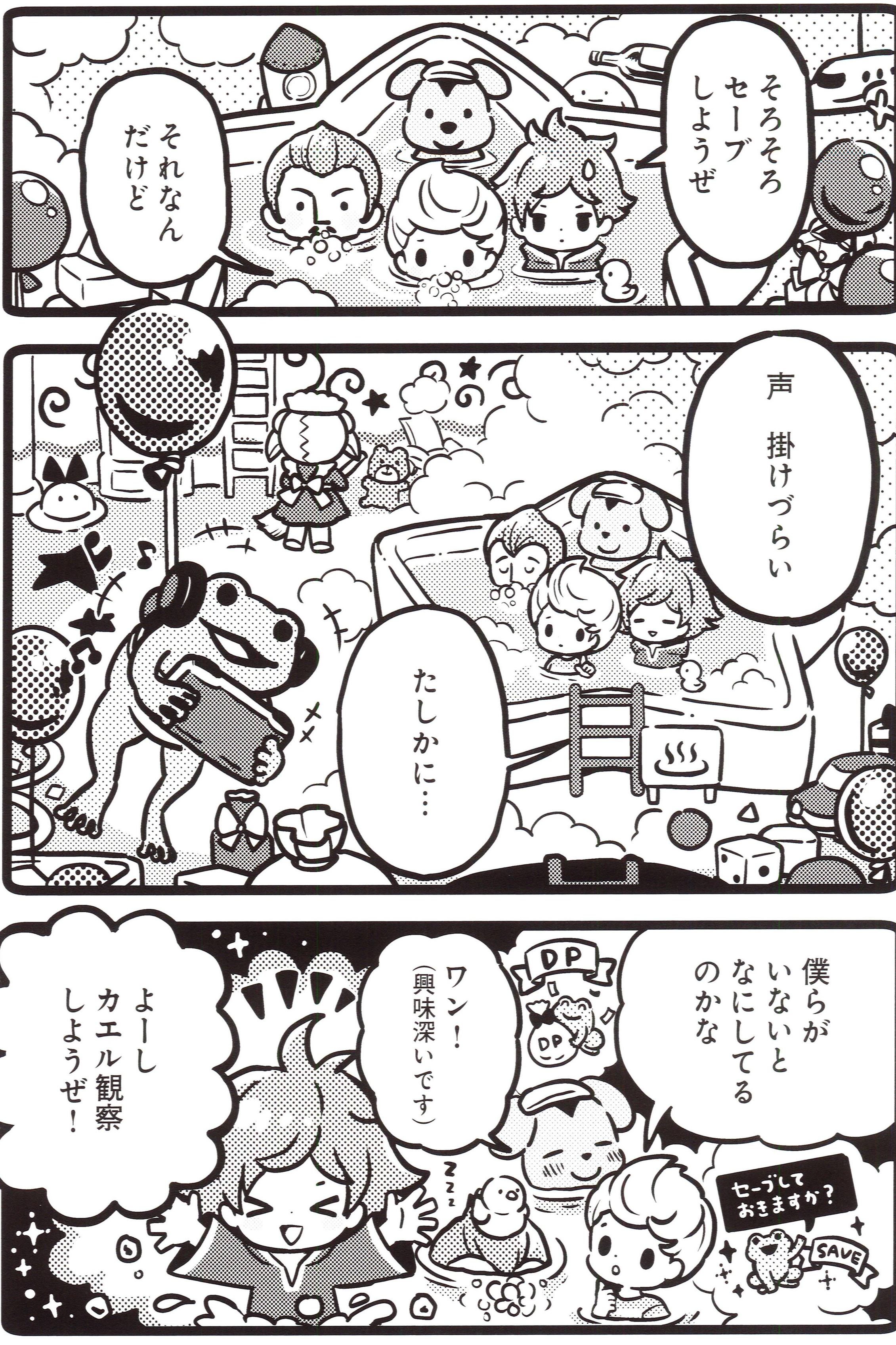

…充電セヨ…
充…
…電…
こいつはもうダメだな


ジャマだから上に運んどけ
なんかかわいそうだって?
そうか?
決められたことだけやってりゃいいんだから
楽なもんだろ

《おわり》

カエルさん かんさつにっき

FUJINOKI TOMOKO
ふじのきともこ




想像以上のおたのしみ具合だな
僕も見習うよ
DP

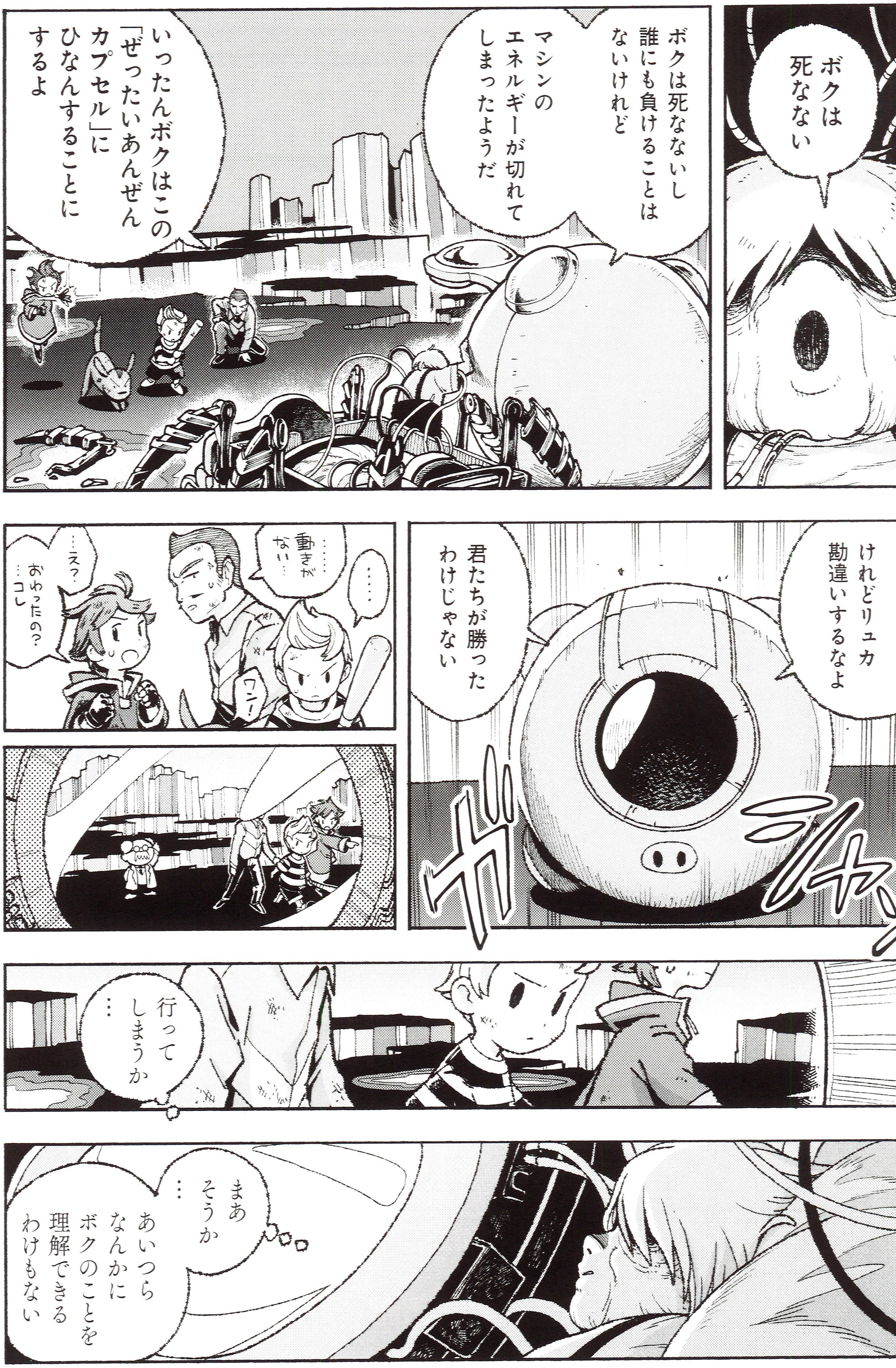
カエルさん かんさつにっき

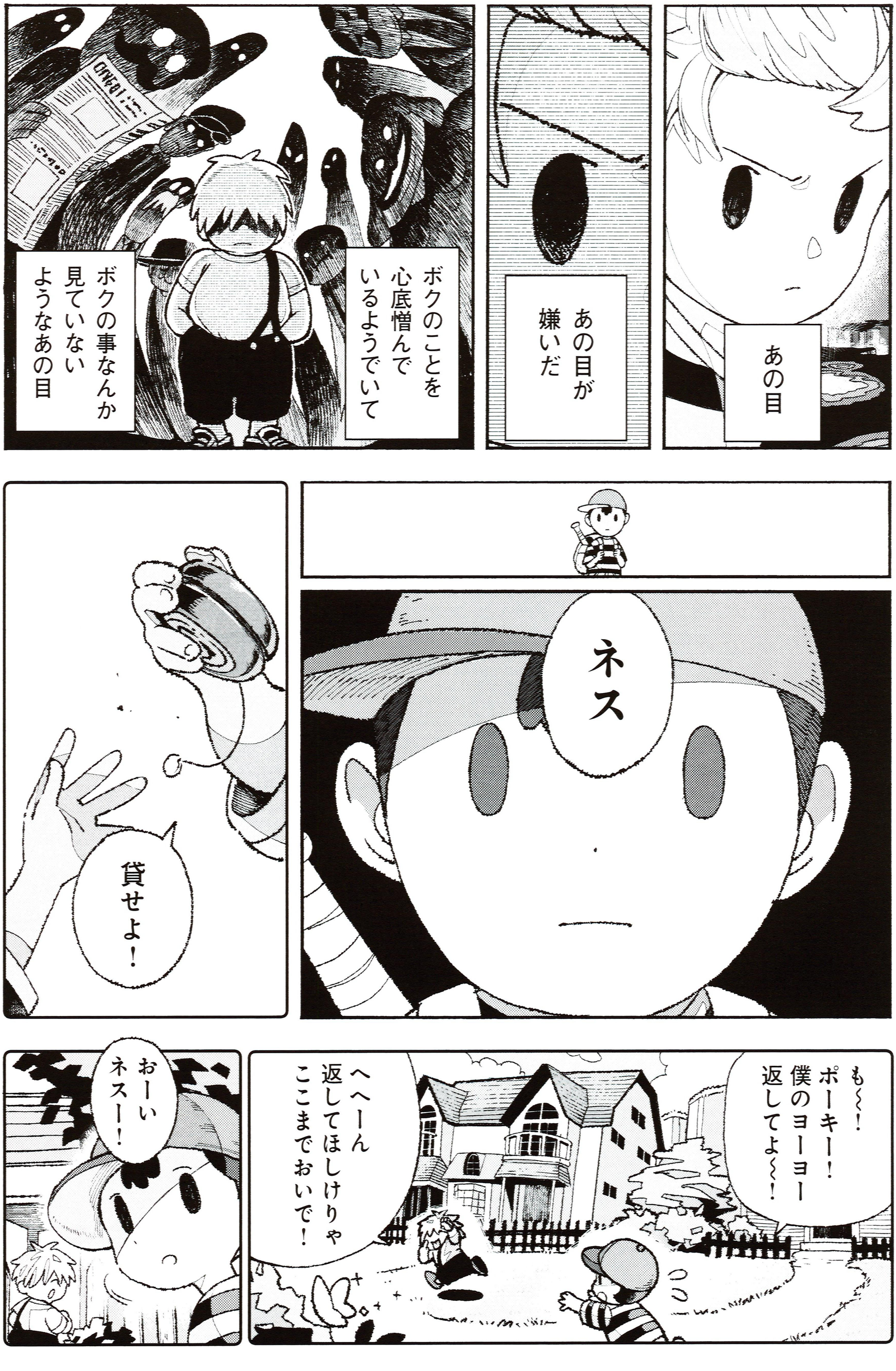


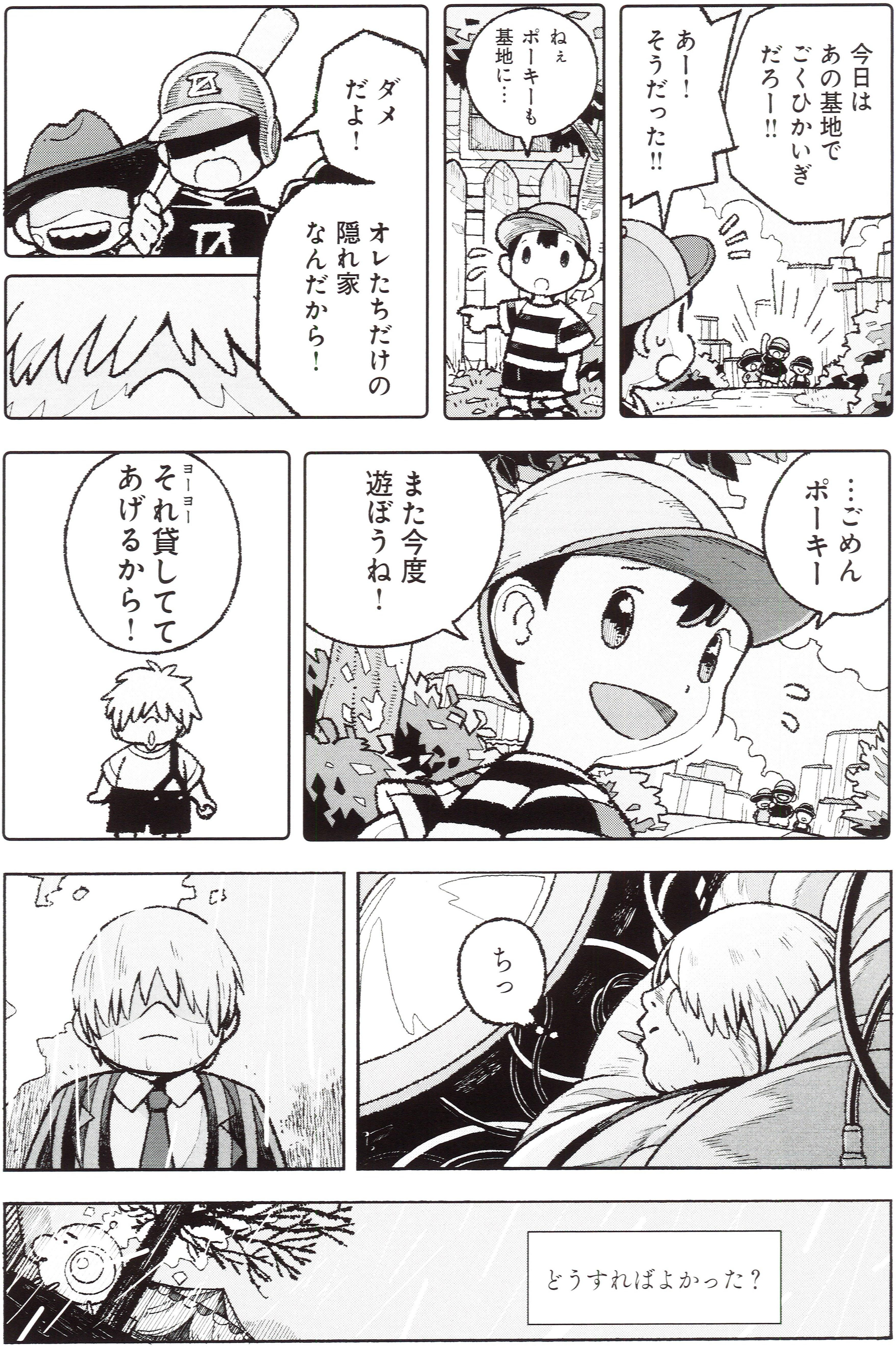

バレましたね
リュカさんからお預かりしたDPを勝手に運用し出た儲けで連日開催していたカエルのサロン
バレてしまいましたね…
そうだったの！
忘れて…
もらいますよ…
ワン
だからやめようっていったのに
ぴょん
わー……
?!
夢…？
ぴょんごようですか？
!
は、はい…
?
?

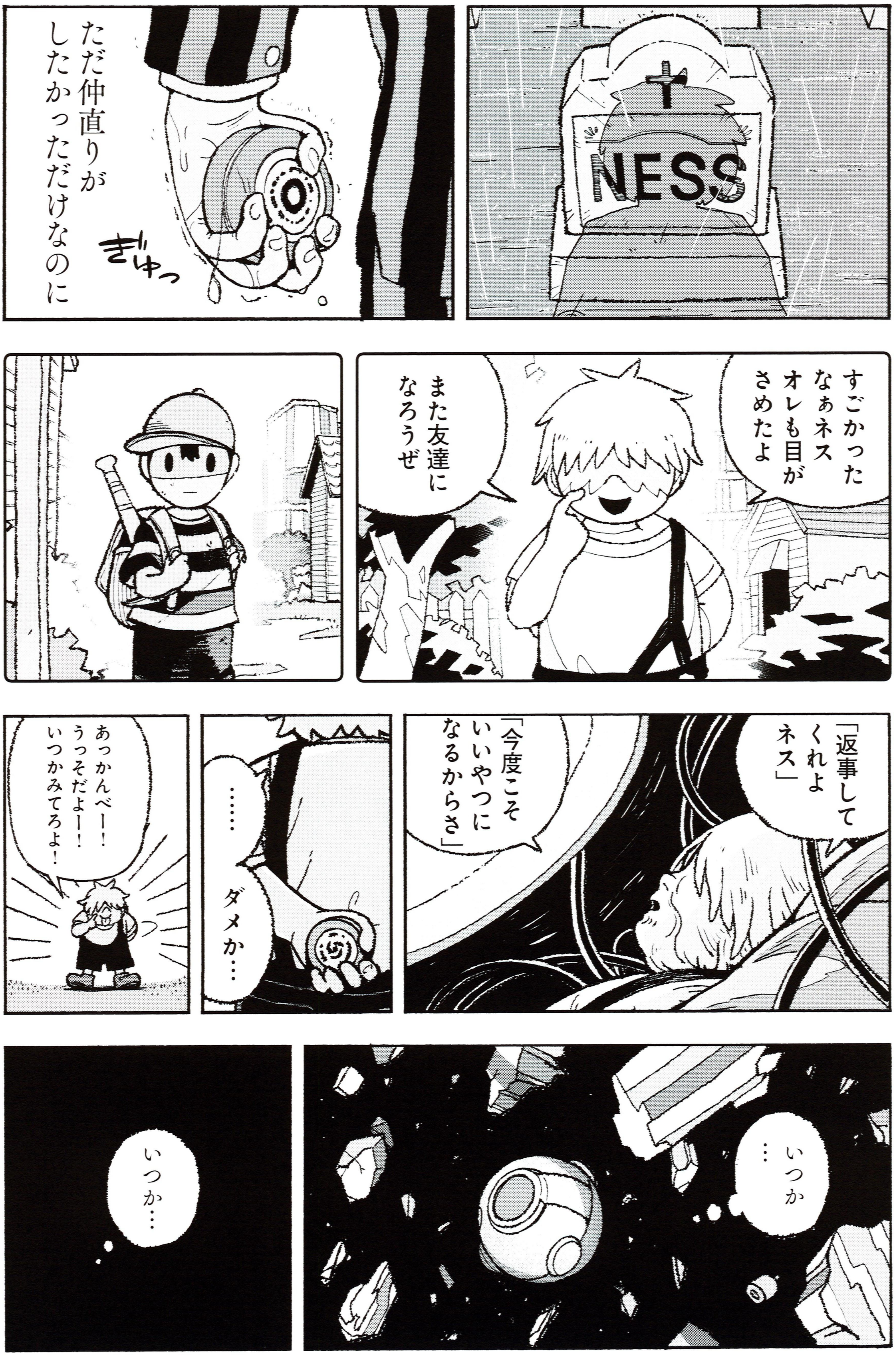
いったんぼくは

TATEFUJI TOMOHIRO
立藤ともひろ




あの目
あの目が嫌いだ
ボクのことを心底憎んでいるようでいて
ボクの事なんか見ていないようなあの目
ネス
貸せよ!
も〜〜!ポーキー!僕のヨーヨー返してよ〜〜!
へへーん返してほしけりゃここまでおいで!
おーいネスー!


今日は
あの基地で
ごくひかいぎ
だろー!!
あー!
そうだった!!
ねぇ
ポーキーも
基地に…
ダメだよ!
オレたちだけの
隠れ家なんだから!
…ごめん
ポーキー
また今度
遊ぼうね!
それ(ヨーヨー)貸してて
あげるから!
ちっ
どうすればよかった？


NESS
ただ仲直りがしたかっただけなのに
ぎゅっ
すごかったなぁネス オレも目がさめたよ
また友達になろうぜ
「返事してくれよネス」
「今度こそいいやつになるからさ」
……
ダメか…
あっかんべー！うっそだよー！いつかみてろよ！
いつか…
いつか…

《おわり》

オネットのかたすみで

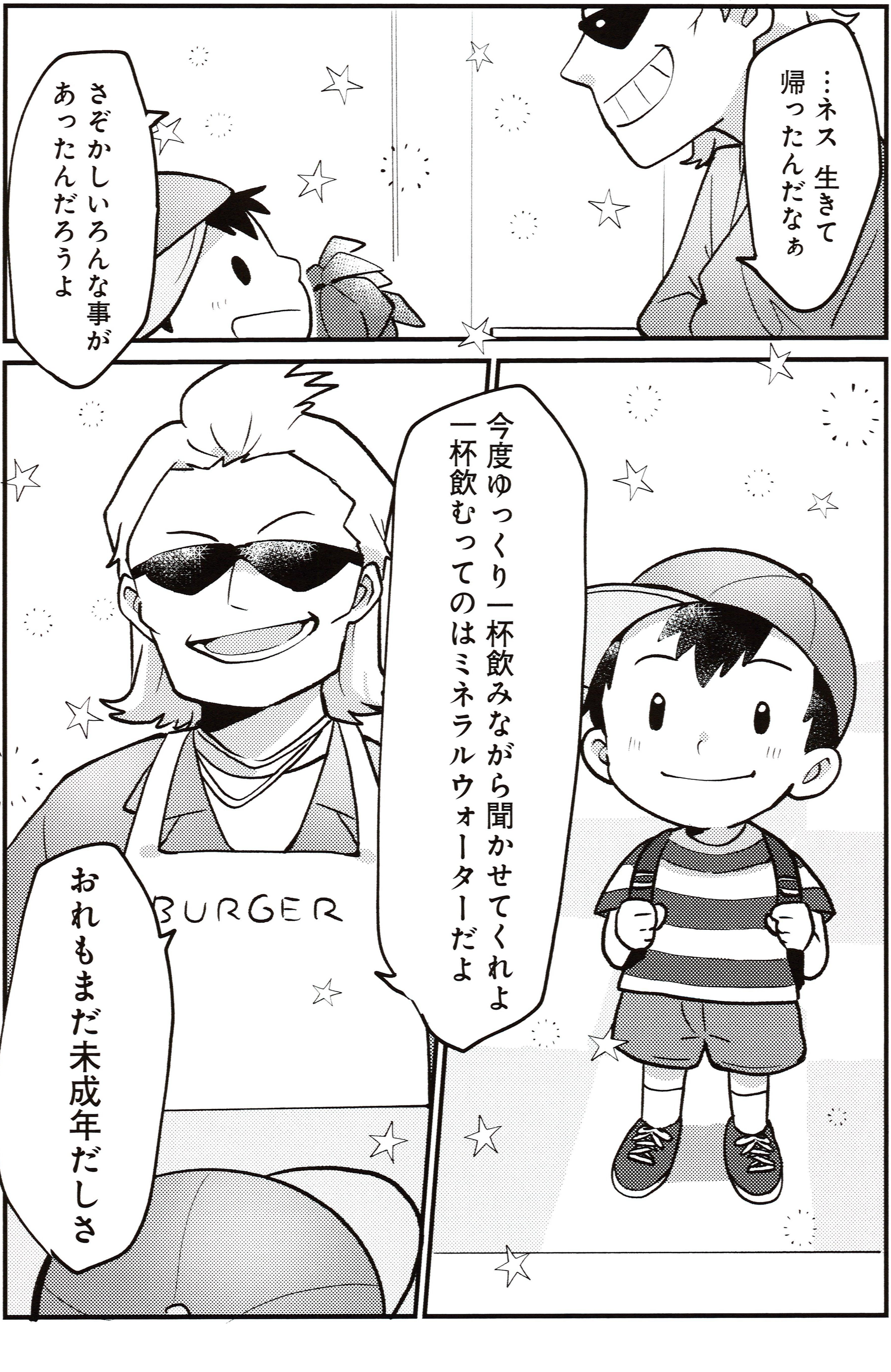
種田優太 TANEDA YUTA




こんにちはー！
おつかれさまです！
おう いつもありがとうな！
BURGER
今度 他の奴らもつれてきやす！
ああ 待ってるぜ
…ただのフランクも悪くねえな

オネットのかたすみで

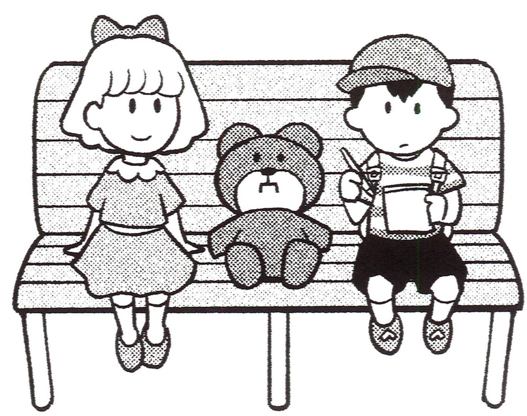

いらっしゃいませー
…なんだ ネスじゃないか
フランクだ。おまえは？
おれ あれからすっかり真面目になって ここで地道にバイトしてるんだ
フランクさまに おそわれた！
トレーニングをつんで…マエダアキラの「RINGS」に入門しようと思ってさ
フランキースタイン2に おそわれた！
ネス
HP
PP
GAME


…ネス 生きて
帰ったんだなぁ
さぞかしいろんな事が
あったんだろうよ
今度ゆっくり一杯飲みながら聞かせてくれよ
一杯飲むってのはミネラルウォーターだよ
おれもまだ未成年だしさ
BURGER

《 おわり 》

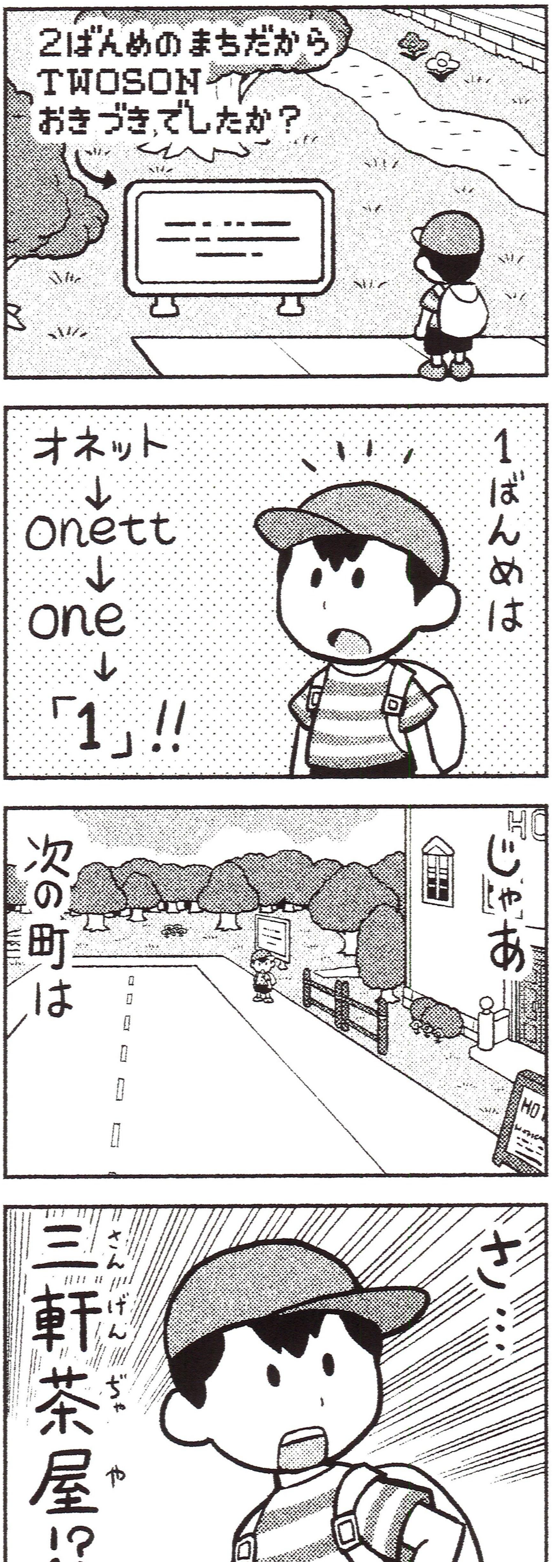
MOTHER2
ことば ひろい

「MOTHER2」の中の味わいぶかい ことばを いくつか ひろい あつめてみました。

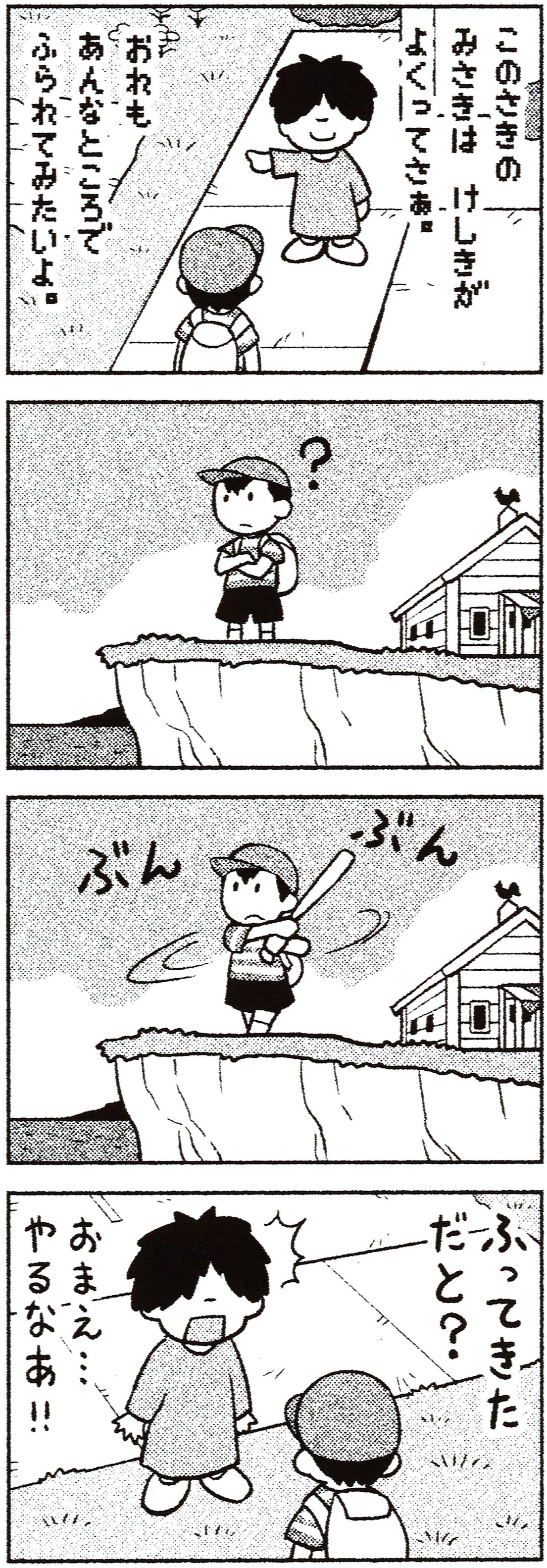


ÖYSTER
(おいすたー)

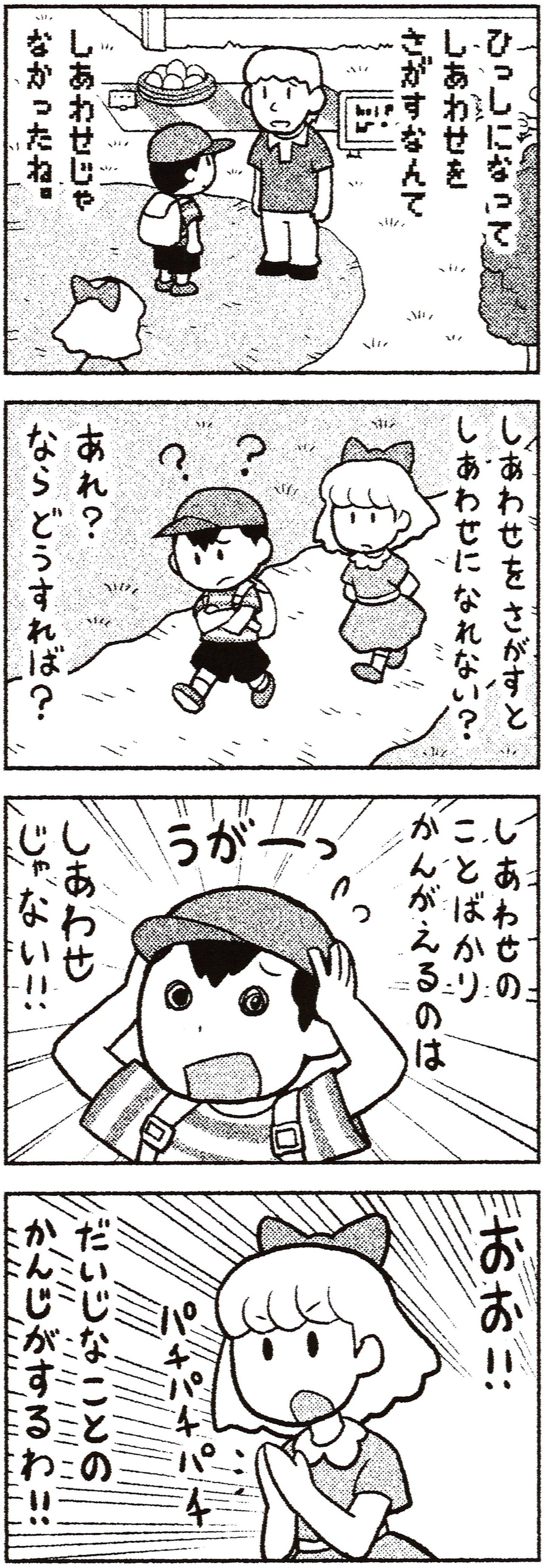
ツーソン 北西

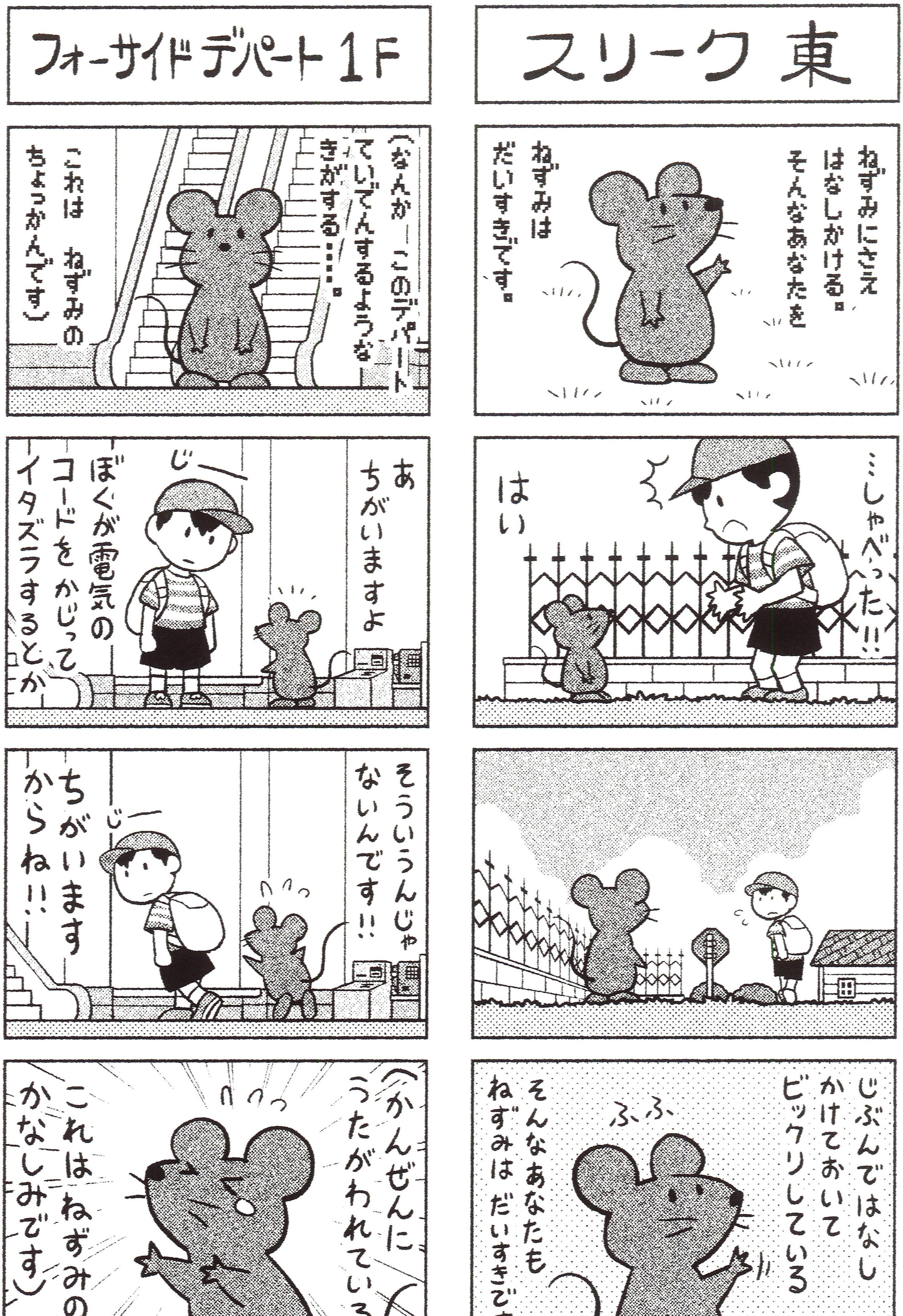


オネット南西



ハッピーハッピーむら（解決後）

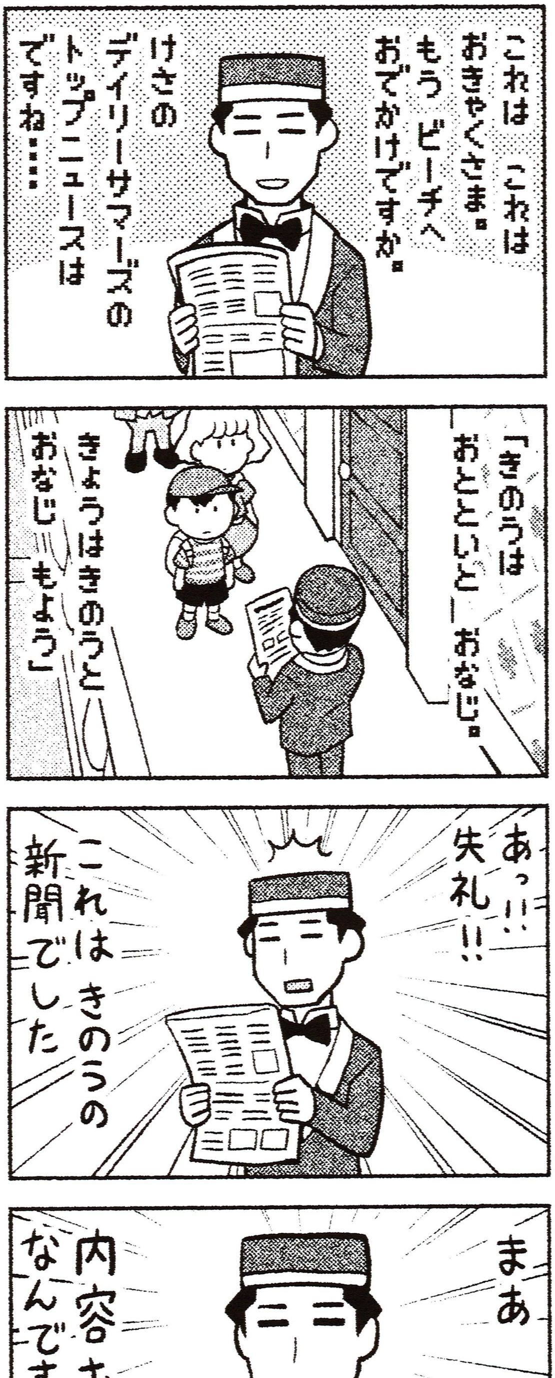



スリーク 東
ねずみにさえ
はなしかける。
そんなあなたを
ねずみは
だいすきです。
ミしゃべった!!
はい
じぶんではなし
かけておいて
ビックリしている
ふふ
そんなあなたも
ねずみは だいすきです
フォーサイドデパート1F
(なんか このデパート
ていでんするような
きがする・・・・。
これは ねずみの
ちょっかんです)
あ
ちがいますよ
じー
ぼくが電気の
コードをかじって
イタズラするとか
そういうんじゃ
ないんです!!
じー
ちがいます
からね!!
(かんぜんに
うたがわれている
これは ねずみの
かなしみです)

サマーズ ビーチ



オテル・ド・サマーズ

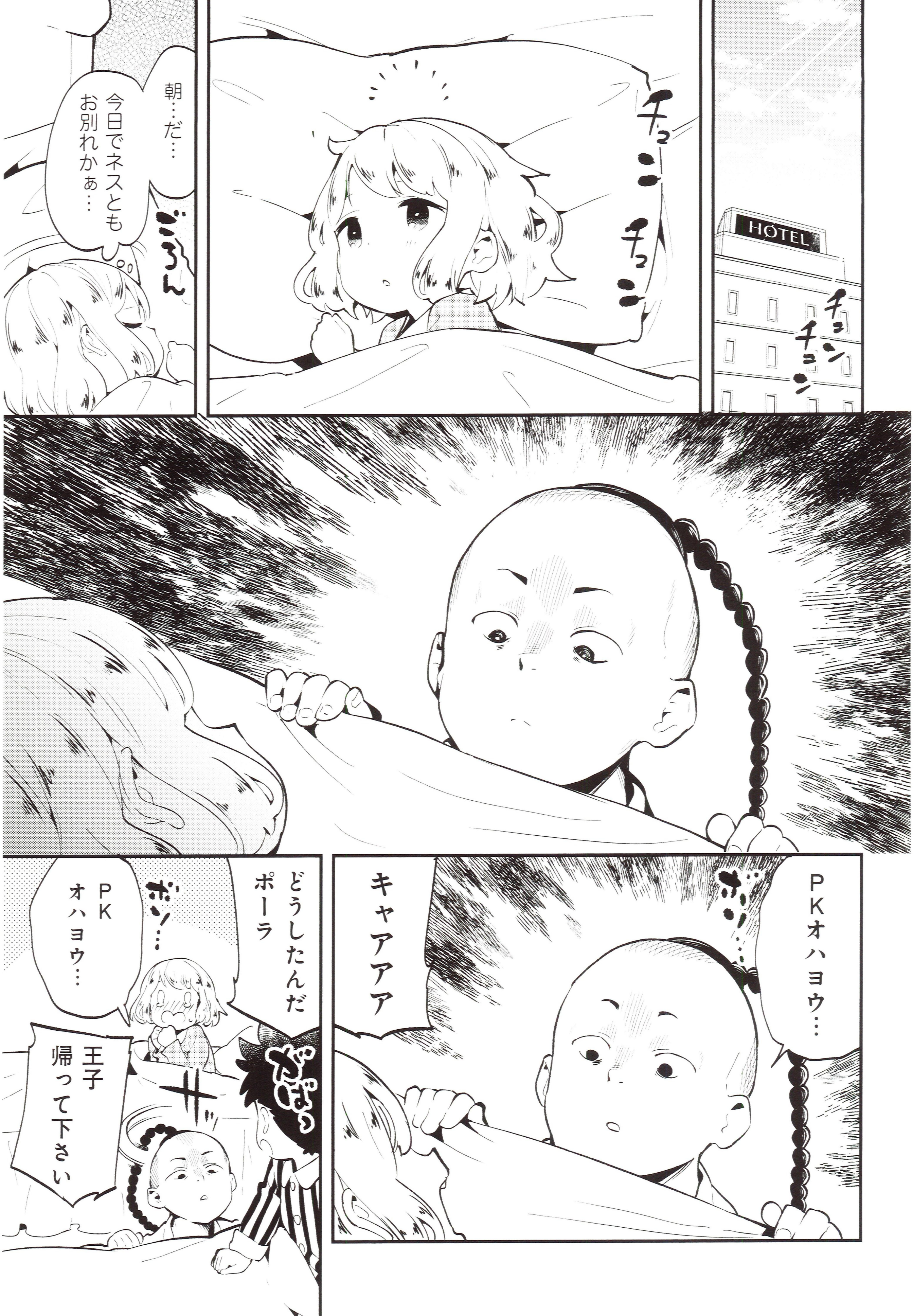


《 おわり 》

旅が終わった MIZU ASATO 水あさと




モノトリー
グランドホテル
HOTEL
送ってくって言ったのに
寄り道してたら
遅くなっちゃったね
そ…
そうだね…
二人きりって…
久し…ぶりだね
ドキ
そ…
そうだね…
ドキ
ドキ
ドキ
ドキ
これがPK
コンバンワ！ だ
王子 暇なの？

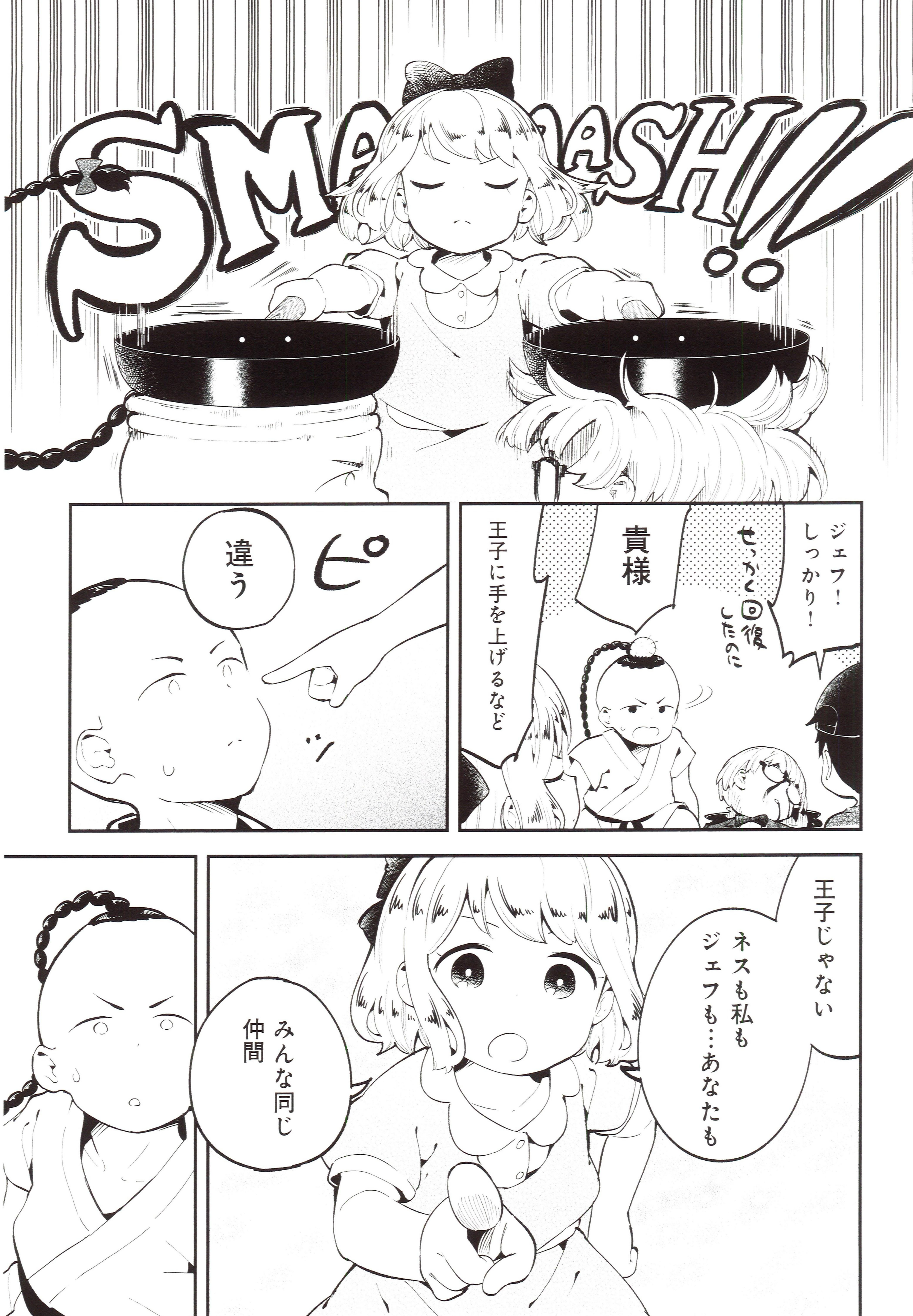

HOTEL
チュンチュン
チュンチュン
朝…だ…
今日でネスともお別れかぁ…
ごろん
PKオハヨウ…
キャアアア
どうしたんだポーラ
PKオハヨウ…
ばっ
王子帰って下さい


すまない
ネス ポーラ
分かっているのだ…
だが
名残惜しいんだ…
俺は一国の王子…
もう君達とは
二度と会えないだろう
プー…
しかし
これまで!
PKサヨナラΩだ
…プー…
寂しいなら
いつでも来いよ
ネスの家
ただいまー
あら
帰ってきたわね
お友達
来てるわよ
PK
イタダキマス
王子 暇なの!?
プーは週一くらいで
来るようになり
国は傾いた

旅が終われば MIZU ASATO 水あさと




俺は一国の王子
俺が従うのはネスだけだ
お前と仲良くするつもりは毛頭ない
…何だとぼくはなぁ
そうだ
お前のことをなぁ!
この旅が終わればもう二度と会うこともない
仲良くなっても詮なきこと
この旅が終わればー


SMAAASH!!
ジェフ！しっかり！
せっかく回復したのに
貴様
王子に手を上げるなど
ピ
違う
王子じゃない
ネスも私もジェフも…あなたも
みんな同じ仲間


ね？
…そうだな
言い過ぎた…悪かった
ジェフ…君の発明はいずれ攻撃の要になる
これからもよろしく頼むよ
キミがそういうなら…
よし行こう
たしかにこの旅が終われば二度と会うことはないだろう
仲良くなるのが怖かっただけかもしれないな…
まだまだ修業が足りないな…
終
《おわり》

Telepathy

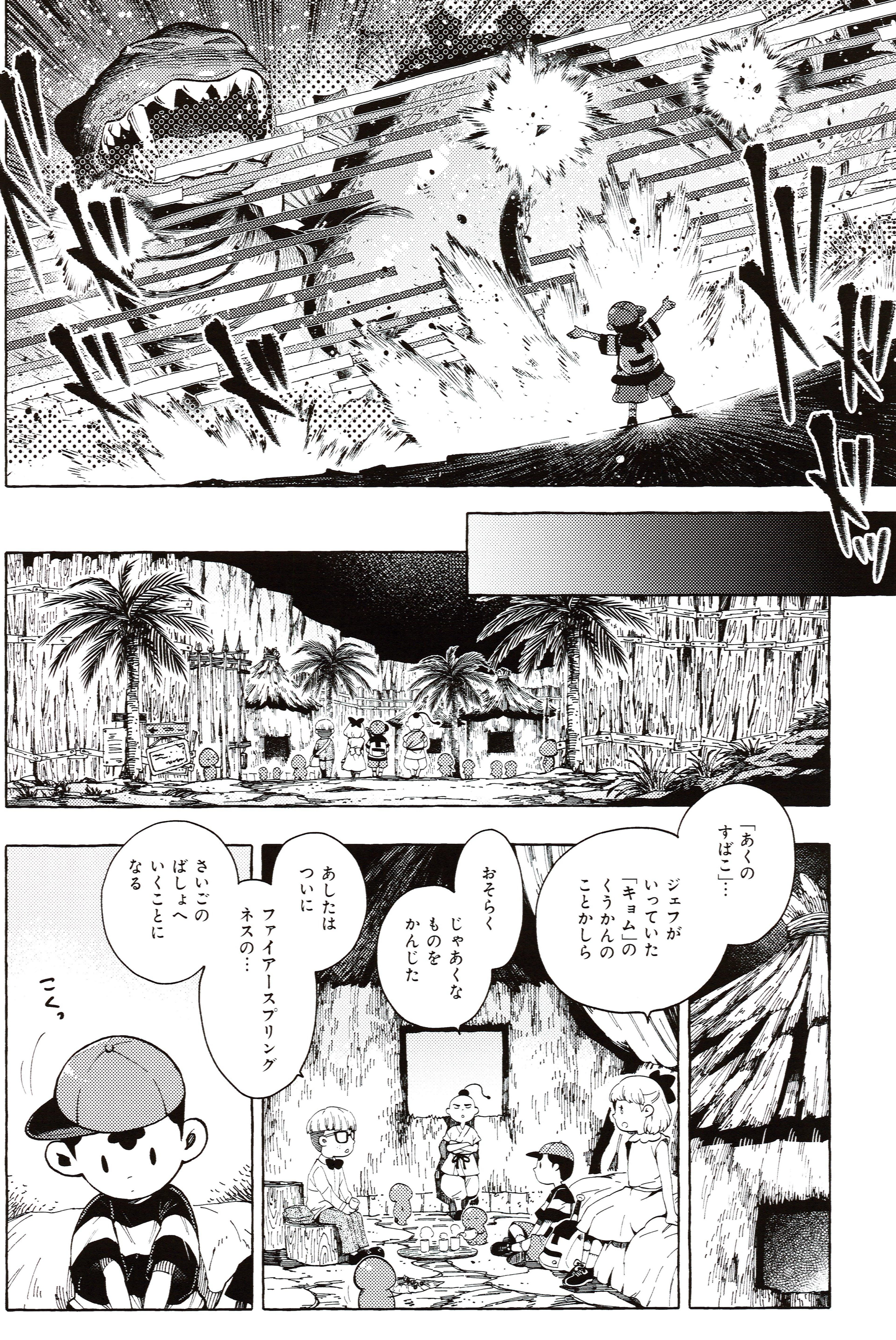
NARIIE SHINICHIROU 成家慎一郎




ばっ
メカのしゅうりや かいぞうは ぼくにしか できない
じまんの とくぎだけど
この「せかいをすくう だいぼうけん」には
ぶつりこうげきの きかない あいてもいる
そんなとき……
ぼくは
むりょくだ
あいつ はんしゃシールドを……!
こうげきを はじき かえすぞ!
わたしたちに まかせて!
ネス! プー!
キィィ
——しょうちした

Telepathy


――……
とっさに
かわされる
テレパシーと
いうものも
ぼくには
きこえない
それでも――……
ズッ
なかまとして
みんなのやくに
たちたいんだ
ドロロロッ
ねばねば
マシンね！
いまだ
ネス！
ピピピピピ


「あくのすばこ」…
ジェフがいっていた「キョム」のくうかんのことかしら
おそらくじゃあくなものをかんじた
あしたはついにファイアースプリングネスの…
さいごのばしょへいくことになる
こくっ

Telepathy


うちゅうぜんたいの うんめいとネスが かさなっちゃうって いったいなにが まっているのかしら
……
ええ？ ふふっ スーパーマンに なっちゃうかもって
はははっ
ネスって テレパシーでは ほんとにおしゃべり なんだから
ことばでも はなしてくれよ いつもこっちが いっぽうてきに しゃべるばっかりだ
?
ムリしなくて いいよ
てれてれ
それじゃあ みんな あしたに むけて やすみましょ
ああ おやすみ
カチャ
カチャ


じー……
カチャ
カチャ…
わっ
おどろいた
おこしたかな？
ふるふる
ねないのか？
マシンのかいぞうをね
シールドキラーさえきけばぼくもこうげきできたのに
もうボロボロだ
そのうえはずすかくりつもたかくなった
かいりょうもげんかい…
もう…
つかいおさめかな
それは
ああ…ペンシルロケット
1ぽんでもきょうりょくだけど
それが20ぽんもついたペンシルロケット20
こっちはぼくがいまもっているなかでさいきょうのぶきだよ
………
しくみはわからんがたよりにしてるぞ

Telepathy


えっ…
だれひとり かけても
おれたちの たたかいは
なりたたない
…いや… いいや
でも
きみたちの ほうが
オオオオ
やっぱり
すごいんだよ…!
いままでに ないほど つよい うえに
ここ… とても あついわ…
いったい どんなやつが ネスのばしょを まもってるんだ
…かまえろ


あいつだ
ガルルルルルル!!
ゴォオオ
ォオオ
てごわいぞ
もえてる…!
ジェフ あいつをチェックしてくれる？
OK
――…!!
まってくれ みんな
のこりのぶっしはどれくらい？
すくないな
このあつさもあるし
ちょうきせんはむずかしいわ
PSIは？
せいしんてきにはよゆうがありそう
ネスはまかせてっていってる
おれもだ
…そうか

Telepathy


さくせんがある
ほのおのなかには
いままでダントツにつよいやつがかくれている
ゴォォォ
からだはダイヤモンド
おそらくぶつりこうげきがきかない
だとしたらこうはんはPSIでのたたかいになるだろう
いまここで
むだなチカラをつかわせるわけにはいかない
…だから
ここは
ぼくにまかせてくれないか
ほのおのガワを
こいつでいっきにふっとばすよ


ジェフ…
それは
あんぜん
なの…？
さぁ
やって
みなくちゃ
わからないな
…くらえ
ペンシル
ロケット
20
!!


バキィィン
これはっ…
まさか
はんしゃ
シールド!?
ググ
ググ
いいや
これも
さくせんの
うちさ
ギン
ジェフ!!


まだ
あったことの
ない
なかまに
よびかけ
ます
とおくにいる
あなただけが
わたしたちを
すくえるのよ
ジェフ
このこえを
しんじて
あるき
だして
まだ
あったことの
ない…
かけがえのない
なかま
——ああ
そうだった
ぼくにも
きこえて
いたんだ
テレパシーって…
ひかがくてきな
やつ——…
っぐ…
ひっく…
ぐすっ
——…ぁ
ひくっ
ひぐっ…


あ…れ？
みんな…？
！
むくっ
ジェフ!!
ぱっ
あのっ… もえる いぬは…？
…おまえの よそうどおり ダイヤモンドの いぬになり
さきほど たおした …… くせん したぞ
そ… そっか よかった …！
もう！ なんてむちゃな さくせんを かんがえたの
ネスの ライフアップが まにあわなかったら どうなって いたか…！
…… さくせん とは いえない


ジェフ
おまえらしくない
むぼうなこうどうだ
いのちを
そまつに
するな
きみだって
ネスにいのちを
あずけると
いっただろ
それと
これとは
……
しんじて
いるから
できたん
だよ
みんななら
かならずあいつを
やっつけてくれる
って…
たまには
むちゃも
むぼうも
しなきゃ
なんないだろ
…これは
せかいを
すくうための
だいぼうけん
なんだぜ

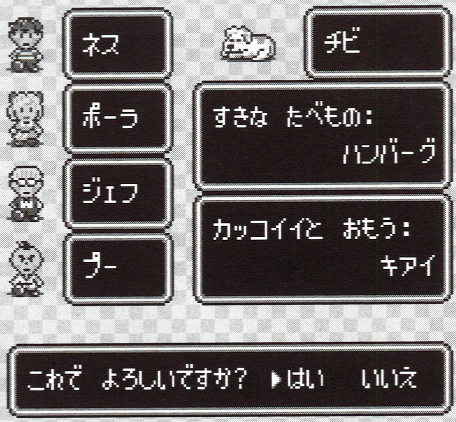
Telepathy





《 おわり 》

MOTHER™に対する想い
すきな たべもの: カッコイイと おもう:



ア・メリカ AMELICART

ほのぼのした絵を描くイラストレーター。著作に「"主線なし"イラストの描き方」がある。

すきな たべもの: あんにんどうふ

カッコイイと おもう: かめはめは

大好きです。
ガチャン ツーツーツー

澤田圭 SAWADA KEI

キャラクターデザイナー。フィギュア原型、ゲームデザイン。「★OMAKE-shop★」、VR RPG「ナイトオブネフィアルト」。

すきな たべもの: やきそば

カッコイイと おもう: スマイル

ゲームを沢山買っていた訳でもないのによくぞこの赤いパッケージを手に取った! と子供の頃の自分にイイネ♥を押してあげたい。いつか自分に子供が出来た時にもう一度遊ぶのが今から楽しみです。

今川伸浩 IMAGAWA NOBUHIRO

デザイナー。1990年ごろからゲーム制作に携わる。ゲーム制作/イラスト/ピクセルアートなどで活躍中。

すきな たべもの: トムヤムクン

カッコイイと おもう: おぼろづきよ

メインな部分はもちろんとても面白いのですが、ちょっとしたところにも面白さが隠れていて、見つけた時に思わず「ニヤッ」とできる、そんな素敵なゲームだと思います。

松本大洋 MATSUMOTO TAIYO

東京都出身。'87年デビュー。代表作に「鉄コン筋クリート」「ピンポン」「Sunny」など。

すきな たべもの: みょうが

カッコイイと おもう: METAFIVE

ゲームをやっていると、心に少し罪悪感が生まれたりするのですが、MOTHERをプレイしている時は不思議とそういう気持ちになりません。糸井さんにはあとひとつ、ゲームを創ってもらいたいなぁ。

増田セバスチャン + Lovelies Lab. Studio

世界にKAWAIIが広まるきっかけを作ったアーティスト。Lovelies Lab. Studioというアトリエを持ち、日々作品を制作している。

すきな たべもの: ラーメン/スイーツ

カッコイイと おもう: ニャンコ/ファルコン

普通だけど普通じゃない、1人だけど1人じゃない、幸せの形も不思議な力も人それぞれで、見慣れれば青い牛も悪くないかも。そんな時間をくれた場所。(おうじゃのつるぎを手に入れたあの時の興奮は忘れません)

宇仁田ゆみ UNITA YUMI

三重県出身。'98年デビュー。代表作に「パラパラデイズ」「うさぎドロップ」「よっけ家族」など。

すきな たべもの: おでん

カッコイイと おもう: ガンキャノン

胸をしめつけられるような音楽と、かっこいい街並みが大好きです。

久米田康治 KUMETA KOJI

神奈川県出身。代表作に「行け!!南国アイスホッケー部」「かってに改蔵」「さよなら絶望先生」「かくしごと」など多数。

すきな たべもの: プリン(体)

カッコイイと おもう: バスローヴ

ドラゴンズファンの僕は 設定で帽子の色が青に変えられたらなーとずっと言ってました。そう言えば赤い帽子の智弁和歌山優勝しましたね。2021年には少なくともマザー10が出てると思ってました。僕の失われた未来を返してください。でもストイッククラブは現実になりましたね。お金を出して色んな種類の水を飲みますものね。

施川ユウキ SHIKAWA YUKI

静岡県出身。'98年デビュー。代表作に「銀河の死なない子供たちへ」「鬱ごはん」「バーナード嬢曰く。」など。

すきな たべもの：ハンバーガー

カッコイイと おもう：イケアのしょうひんめい

通学中やバイトの行き帰り、「MOTHER」のBGMをウォークマンで聴いてました。今はiPhoneで聴いてます。

カメントツ KAMENTOTU

愛知県出身。イラストレーターとして活躍する傍ら、'14年より漫画家として活動開始。代表作に「こぐまのケーキ屋さん」など。

すきな たべもの：おせきはん

カッコイイと おもう：ダフトパンク

大人になってからプレイしました。とても大好きです。

詩原ヒロ SHIBARA HIRO

山形県出身。'13年デビュー。代表作に「ナイショの戸黒さん」「オンラインの羊たち」「アイドリバティ」など。

すきな たべもの：かっぱまき

カッコイイと おもう：レトロ

初めてやったRPGがMOTHER2でした。楽しくて優しいのにイジワルでちょっと怖いMOTHERの世界に、あれからずっと焦がれています。

小山健 KOYAMA KEN

'14年デビュー。代表作に「生理ちゃん」「お父さんクエスト」「ありがとう さち子」など。イラストレーターとしても活躍。

すきな たべもの：クリームパスタ

カッコイイと おもう：ジャンプ

内容はほとんど忘れてしまったんですが、心に残ってずっと輝いています。

上野顕太郎 UENO KENTARO

東京都出身。'84年デビュー。代表作に「帽子男シリーズ」「夜は千の眼を持つ」「治虫の国のアリス」など。上野アサとの共同ユニット「おさしみ文庫」での執筆活動も行っている。

すきな たべもの：お肉

カッコイイと おもう：プロフェッショナル

キャラクター達の言葉が心に刺さり、響き、様々な感情に翻弄され、たまには立ち止まって考える。だけど前を向いて進む。そんなゲーム。

カナヘイ KANAHEI

愛媛県出身。'03年デビュー。イラスト・漫画を中心に、キャラクターデザイン・LINEスタンプ等、多方面で活動。

すきな たべもの：しょっぱいもの

カッコイイと おもう：ふくめんマスク

小学生の頃、屋根の上でリコーダーでエイトメロディーズをかっこつけて吹いたり、「ゆでたまご」にあじつけこもの「しお」をかけてから食べて回復感を得たり、たくさんの影響を受けて育ちました。

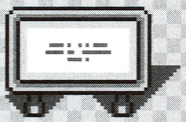
凸ノ高秀 TOTSUNO TAKAHIDE

大阪府出身。'13年デビュー。代表作に「蝉の恋」「1コマの国のアリス」「アリスと太陽」など。

すきな たべもの：トンカツ

カッコイイと おもう：日本刀

ネスとほぼ同じ歳の時にプレイしたからか、もう夢中で世界に入り込んでプレイしました。クリアするのが悲しくて寂しくてギーグ戦の前で遊ぶのを一度止めたくらいです。影響されてバットを持ち歩く危ない子供でした。



福地翼 FUKUCHI TSUBASA

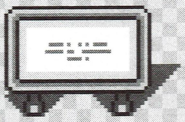
栃木県出身。'01年「うえきの法則」で連載デビュー。代表作に「サイケまたしても」「ポンコツちゃん検証中」など。

すきな たべもの：ヤキソバ

カッコイイと おもう：ニホントウ

また参加させていただいて光栄の極みです！ 前回のポリアンナの時も沢山の反応をいただき、改めてMOTHERシリーズが愛されているのを感じました。今回も楽しんでいただけたら幸いです！

MOTHER™に対する想い



大石浩二 OHISHI KOUJI

熊本県出身。'04年「兄弟仁義」でデビュー。代表作に「いぬまるだしっ」「トマトイプーのリコピン」など。

すきな たべもの：グミ

カッコイイと おもう：漫画

MOTHERに出てくるキャラクターには強さも弱さも優しさも厳しさもあって、誰かについて考えるとすごく哲学的になってしまいます。ちょっとストイッククラブに行ってきます。

アントンシク AHNDONGSHIK

愛知県出身。代表作に「ガゴゼ」「リンドバーグ」「恋情デスペラード」「天晴爛漫！」など。

すきな たべもの：みそしる

カッコイイと おもう：VTUBER

当時、現代を舞台にしたRPGというのはレアだったので、相当感情移入しました。退屈な日常に何かSF的な事がおこらないかな…と夢想した日々はMOTHERのおかげです。

本秀康 MOTO HIDEYASU

京都府出身。画家／漫画家／雷音レコード主宰。著書に「レコスケくん」「ワイルドマウンテン」などがある。

すきな たべもの：家系ラーメン

カッコイイと おもう：三浦春馬

当時（今もか！）ビートルズばかり聴いていた僕は、タイトルがジョン・レノンなのがまず気に入ったし、歌が最大の武器になるのも『イエロー・サブマリン』と同じだ！と感激しました。『MOTHER』はロックなのです。

恵口公生 EGUCHI KOUSEI

'97年神奈川県出身。'17年デビュー。代表作「ボーイミーツマリア」(PEYO名義)、「キミオアライブ」。'20年23歳で逝去。

すきな たべもの：マーボーどうふ or しらたき

ファンの方から推薦いただき、今回の掲載が実現いたしました。子供の頃から大好きだったMOTHERの世界へ初参加！ また一つ、娘の夢が叶いました。（家族より）

朝井麻由美 ASAI MAYUMI

ライター、コラムニスト。著書に「ソロ活女子のススメ」「ひとりっ子の頭ん中」など。主にソロ活やグルメ、ゲームについて執筆。

すきな たべもの：ウニのさしみ

カッコイイと おもう：やきにく

◆どうしても「やぎバターがゆ」をたべてみたくて やぎバターをずっとさがしています ◆いつかたべたいなぁ ◆ムグムグ ゴックン ◆…わたし いまやぎバターがゆのつまみぐいなんて ぜんぜんしてませんでした ってやりたい

OMOCAT OMOCAT

ロサンゼルス在住。OMOCAT, LLC.の代表且つメインアーティスト。2020年に初のインディーRPGである『OMORI』をリリースした。

すきな たべもの：ウニ

カッコイイと おもう：Duet

MOTHERで私は「愛」でゲームを作れるんだと知った。その衝撃を再現したくて、私は『OMORI』を作りました。「どんな困難があろうと、立ち止まってはいけない」、これがMOTHERが教えてくれたこと。

SAKAE & するば SAKAE&SURUBA

北海道出身。イラストレーター。'13年に絵本「おばけのケーキ屋さん」、漫画「あれこれカルデア生態記」、ゲーム広告/ボードゲームイラストなど。

すきな たべもの：ハヤシライス

カッコイイと おもう：オニヤンマ

ゲームではじめて涙が出たのはMOTHERでした。自分の作品づくりにもたっぷり影響されてると思います。大好きなゲームです。いまだからこそ色んな人にMOTHERやってほしいなあ！。.←くろゴマとしろゴマ

ながしまひろみ NAGASHIMA HIROMI

北海道出身。マンガ家、イラストレーター。著書に「やさしく、つよく、おもしろく。」「そらいろのてがみ」「鬼の子」など。

すきな たべもの：おさしみ

カッコイイと おもう：どうぶつ

今回初めてMOTHER2をプレイしました。子供の頃にリアルタイムで出会っていたら、どんなふうに感じたんだろう？と思います。

トビー・フォックス TOBY FOX

米国ボストン出身。ゲームクリエイター／コンポーザー。大ヒットゲーム『UNDERTALE』の作者。続編（？）『DELTARUNE』制作中。角度によっては、イヌっぽく見える。

すきな たべもの：イヌタマゴ

カッコイイと おもう：タマゴイヌ

「MOTHER」は、1も、2も、3も最高。でも、本当に3番目に強いのはどれか、知っていますか？（>はい >いいえ） …不正解！ この欄が おまえたちの はかばになるんだ！

ムライ MURAI

滋賀県出身。'10年デビュー。代表作に「路地裏第一区～ムライ作品集～」「京都ご近所物語」「むしくい男と光の木」など。

すきな たべもの：カレーライス

カッコイイと おもう：とり

MOTHERとの出会いは大学時代、GBA版の1+2で夢中になって、すぐに3を買ってきて一気にクリア…下宿で一人ポロポロ泣いていたのはいい思い出です。

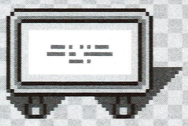
中川いさみ NAKAGAWA ISAMI

神奈川県出身。'85年デビュー。代表作に「クマのプー太郎」「大人袋」「ストラト！」など。

すきな たべもの：マカロニグラタン

カッコイイと おもう：天知茂

今回漫画描くために初めてやりました。意味のないキャラクターが面白かったです。列車のシーンの音楽がとても好きです。



榎屋克優 ENOKIYA KATSUMASA

神奈川県出身。'06年デビュー。代表作に「日々ロック」「ミツコの詩」「いじめ探偵」（原案・シナリオ協力：阿部泰尚）など。

すきな たべもの：オムライス

カッコイイと おもう：まごころ

もっと早くMOTHER2をやっていれば、こんなめんどくさい大人になっていなかったと思います。親御さんのみなさんゲームを禁止しても意味ありません。思う存分やらせてあげてください！

山本さほ YAMAMOTO SAHO

岩手県出身。'14年「岡崎に捧ぐ」でデビュー。代表作に「無慈悲な8bit」「この町ではひとり」など。

すきな たべもの：さわやかのハンバーグ

カッコイイと おもう：お父さん

今回は中でも一番辛かったサルサのお話を描きました。辛い気持ちになったり、優しい気持ちになったり、色んな気持ちにさせてくれるからこそMOTHERはこんなに長く愛され続けてるのだと改めて思いました。

羽生生純 HANYUNEW JUN

長野県出身。だいたい'92年デビュー。代表作に「ファミ通のアレ（仮題）」（原作：竹熊健太郎）「恋の門」「青」など。

すきな たべもの：カレー

カッコイイと おもう：ロボット

今回の漫画を描くためにゲームボーイミクロでMOTHER2を久しぶりにプレイしたらやっぱり面白くて途中で止められず結局最後までやっちゃいました。スターマンのデザインは最高だと思います。

竹谷州史 TAKEYA SYUJI

北海道出身。'95年デビュー。代表作に「Smoking Gun 民間科捜研調査員 流田縁」「やすらかモンスターズ」など。

すきな たべもの：ママのてりょうり

カッコイイと おもう：カニとタイのサシミ

◆MOTHER…。◆こわくて、やさしい1。
◆すべてが、たびのおもいでになる2。
◆みんなのおもいに、うちのめされる3。
◆「じぶんがたり」したくなるのは1と2で、
◆「にじそうさく」がはかどるのは3だな～。

ほろばいさ子 HOROBA ISAKO

'16年デビュー。代表作に「神つり」「シャーリー 私を守る君を、守りたいから。」など。

すきな たべもの：母の味噌汁

カッコイイと おもう：SMAP

◇こどものころから だいすきなゲームと すてきなおしごとができて とても しあわせで ごじます ◇まざーが すえながく たくさんのひとたちに あいされますように

conix CONIX

「青高チア部はかわいくない！」全3巻、画集「girls.」など。

すきな たべもの：しゃんのもの

カッコイイと おもう：つみかさね

ぽてんしゃる！

MOTHER™に対する想い

Dr.イム DR.IM

ホラー漫画家。「死ノ鳥」「イケニエ屋」等を連載。クリーチャーや人外にまつわる描写を得意とする。

すきな たべもの：からあげ

カッコイイと おもう：宇宙

不思議な世界と、ヘンな人々。時々ちょっと怖い、いやがっつり怖いかもしれない。（ギーグもムーンサイドも怖かった） 10代の頃MOTHERに出会えたことが宝物です。

ふじのきともこ FUJINOKI TOMOKO

イラストレーター。代表作に「絶対に壊れない友だちをください。」作画担当「うーさーのその日暮らし」「ピカブイのほっこりDAYS」など。

すきな たべもの：ゆでたまご

カッコイイと おもう：ビルドアップ

MOTHERで黒目の魅力に開眼しました。特にアナちゃん。衝撃でした。なんとか今生でアナちゃんの様なかわいい子を描きたい。揺るぎない「かわいい」の基準点です。ありがとうMOTHER…

種田優太 TANEDA YUTA

岩手県出身。漫画やゲーム、アイドルや声優のグッズなど多方面でイラストを担当。

すきな たべもの：ラーメン

カッコイイと おもう：ロックさま

自分は成人してもお酒が弱いままだったので誰かの冒険譚をミネラルウォーター飲みながら聞きたいと思います。

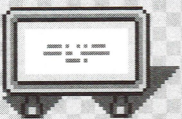
水あさと MIZU ASATO

沖縄県出身。'07年「世界制服セキララ女学館」で連載デビュー。代表作に「阿波連さんははかれない」「デンキ街の本屋さん」など。

すきな たべもの：すし

カッコイイと おもう：廃墟

子どもの頃からのたからもの



浅野りん ASANO RIN

京都府出身。'93年デビュー。代表作に「パンゲア・エゼル」「京洛れぎおん」「であいもん」など。

すきな たべもの：チャーハン

カッコイイと おもう：スプリガン（漫画作品タイトルより）

昔、某出版社から発売されたMOTHER4コマ本に描かせていただいたことがあります。其の時も今回も、自分のプレイ時の思いをネスたちに乗せて楽しんで描きました。エイトメロディーズはずっと心に響いています。ありがとう、MOTHER。これからも大好きです。

ありがひとし ARIGA HITOSHI

東京都出身、元ドッター。現在は「ようかいとりものちょう」シリーズ執筆中。ポケモンカードゲーム公認イラストレーター。

すきな たべもの：インドカレー

カッコイイと おもう：ディノニクス

スマブラでネスとリュカを遊んでいた娘と息子が「元のゲームが気になる」というので私が昔遊んでいたMOTHER、MOTHER2、MOTHER3を渡しました。子供たちが遊んでるのを見ながら、心になにかあたたかいものを感じた。

立藤ともひろ TATEFUJI TOMOHIRO

福岡県出身。少年ジャンププラスにて読切「くらげちゃんの初恋」でデビュー。現在、新作を準備中。

すきな たべもの：グラタン

カッコイイと おもう：ヘラジカ

家がゲームに厳しかったこともあり、実は初プレイは一年前です。おしゃれで、かっこよくて、ユーモラス。生きることを祝福してくれるようなゲームでした。本当に出会えてよかった。

ÖYSTER ÖYSTER

栃木県出身。'97年デビュー。代表作に「超可動ガール1/6」「新婚のいろはさん」など。

すきな たべもの：あぶらそば

カッコイイと おもう：かめんライダー

大人になってからやる「MOTHER」もいいものですね。一児の母となってから再プレイした友人も、主人公達をつい保護者目線で見てしまい「何がMOTHERだよ！ MOTHER って私じゃん！」と思ったそうです。

成家慎一郎 NARIIE SHINICHIROU

宮城県出身。最近作に「その者。のちに…」（コミカライズ担当）、「フルーツオブライフ」「フードコートで、また明日。」など。

すきな たべもの：ハンバーグ

カッコイイと おもう：キアイ

ゲームを遊んでいたときは、設定通りの名前でMOTHERの世界に没入していました。12歳の夏、私はイーグルランドのオネットに住む普通の少年として過ごしていたんです。

ほぼ日ストア、
全国の書店にて
発売中

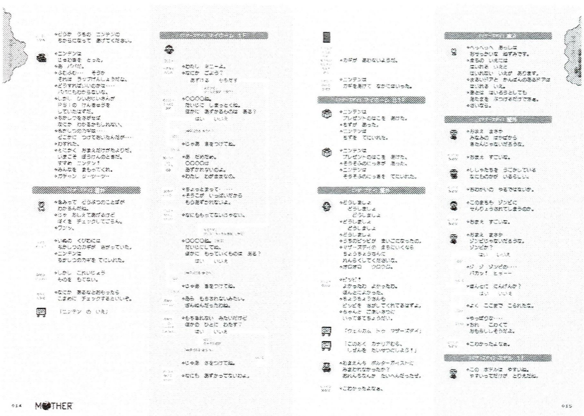
MOTHERのことば。

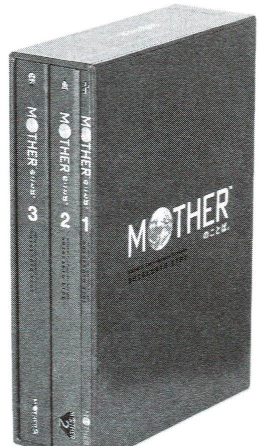
MOTHER: The Complete Scripts
SHIGESATO ITOI

定価：8,888円（税込・配送手数料別）
発行：ほぼ日　ISBN：978-4-86501-512-6

『MOTHER』シリーズのことばを、すべて収録した本

『MOTHERのことば。』は、3冊セット（特製ボックス入り）。この3冊には、『MOTHER』シリーズ3作品を遊んだときにゲーム中で読める、すべてのことばが収録されています。システムメッセージ、キャラクターのセリフ、敵の行動、グッズの説明、機種ごとのメッセージの違いなど。当時「何度もくり返しプレイした」という人でも、きっとこの本の中で新しいことばと出会えるはずです。

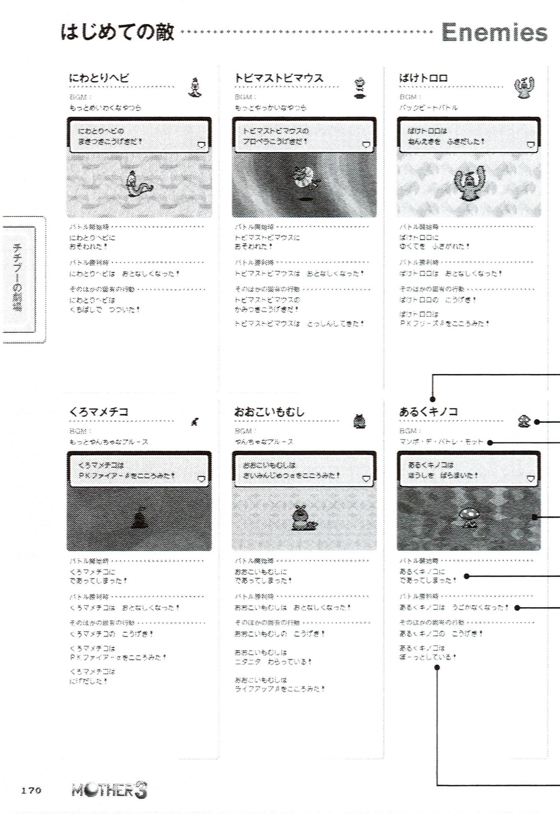




⬆ゲーム中のことばは、選んだ選択肢によって複雑に分岐していきます。『MOTHERのことば。』には、その選択肢の先にあることばも、余すことなく収録しています。

登場するすべての敵のバトル中のことば。

『MOTHER』シリーズには、たくさんの敵たちが登場します。主人公たちの行く手を阻む彼らがバトル中に行う行動は、じつに個性的。『MOTHERのことば。』には、そのすべてを掲載しています。


はじめての敵 Enemies

にわとりヘビ
BGM：
もっとめいわくなやつら
にわとりヘビの
まきつきこうげきだ！
バトル開始時
にわとりヘビに
おそわれた！
バトル勝利時
にわとりヘビは　おとなしくなった！
そのほかの固有の行動
にわとりヘビは
くちばしで　つついた！

トビマストビマウス
BGM：
もっとやっかいなやつら
トビマストビマウスの
プロペラこうげきだ！
バトル開始時
トビマストビマウスに
おそわれた！
バトル勝利時
トビマストビマウスは　おとなしくなった！
そのほかの固有の行動
トビマストビマウスの
かみつきこうげきだ！
トビマストビマウスは　とっしんしてきた！

ばけトロロ
BGM：
バックビートバトル
ばけトロロは
ねんえきを　ふきだした！
バトル開始時
ばけトロロに
ゆくてを　ふさがれた！
バトル勝利時
ばけトロロは　おとなしくなった！
そのほかの固有の行動
ばけトロロの　こうげき！
ばけトロロは
PKフリーズβをこころみた！

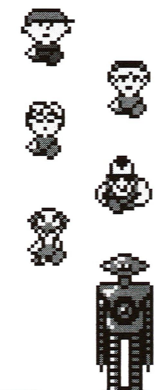
くろマメチコ
BGM：
もっとやんちゃなブルース
くろマメチコは
PKファイアーβをこころみた！
バトル開始時
くろマメチコに
であってしまった！
バトル勝利時
くろマメチコは　おとなしくなった！
そのほかの固有の行動
くろマメチコの　こうげき！
くろマメチコは
PKファイアーαをこころみた！
くろマメチコは
にげだした！

おおこいもむし
BGM：
やんちゃなブルース
おおこいもむしは
さいみんじゅつαをこころみた！
バトル開始時
おおこいもむしに
であってしまった！
バトル勝利時
おおこいもむしは　おとなしくなった！
そのほかの固有の行動
おおこいもむしの　こうげき！
おおこいもむしは
ニタニタ　わらっている！
おおこいもむしは
ライフアップβをこころみた！

あるくキノコ
BGM：
マンボ・デ・バトレ・モット
あるくキノコは
ほうしを　ばらまいた！
バトル開始時
あるくキノコに
であってしまった！
バトル勝利時
あるくキノコは　うごかなくなった！
そのほかの固有の行動
あるくキノコの　こうげき！
あるくキノコは
ぼーっとしている！

チチブーの劇場

170 MOTHER3

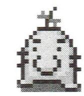


登場するすべてのグッズに関することば。

たとえば攻撃の威力をアップしたり、傷ついて減ったＨＰ（体力）を回復したり。ゲーム中には、主人公たちの冒険を手助けするさまざまなグッズがあります。それらにまつわることばも、使うときの状況ごとに分けて掲載しています。







はじめてのグッズ ………… Items

さいこうのバット
せつめい
◆ネスが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆さいこうのバットは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ネスが使う）
ネスは　さいこうのバットに
そうびしなおした！
ネスのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ポーラ、ジェフ、プーが使う）
○○○○は　さいこうのバットを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

かたにちからバット
せつめい
◆ネスが
そうびできる
ぶき。
◆ちからいっぱい　ふりまわさずには
いられない。
◆からぶりに　きをつけよう。
つかったとき
（通常時）
◆かたにちからバットは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ネスが使う）
ネスは　かたにちからバットに
そうびしなおした！
ネスのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ポーラ、ジェフ、プーが使う）
○○○○は　かたにちからバットを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

すてきなフライパン
せつめい
◆ポーラが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆すてきなフライパンは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ポーラが使う）
ポーラは　すてきなフライパンに
そうびしなおした！
ポーラのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ジェフ、プーが使う）
○○○○は　すてきなフライパンを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

クラッシュビーム
せつめい
◆ジェフが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆クラッシュビームは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ジェフが使う）
ジェフは　クラッシュビームに
そうびしなおした！
ジェフのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、プーが使う）
○○○○は　クラッシュビームを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

にじいろビーム
せつめい
◆ジェフが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆にじいろビームは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ジェフが使う）
ジェフは　にじいろビームに
そうびしなおした！
ジェフのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、プーが使う）
○○○○は　にじいろビームを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

デスビーム
せつめい
◆ジェフが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆デスビームは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ジェフが使う）
ジェフは　デスビームに
そうびしなおした！
ジェフのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、プーが使う）
○○○○は　デスビームを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

さいあくビーム
せつめい
◆ジェフが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆さいあくビームは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ジェフが使う）
ジェフは　さいあくビームに
そうびしなおした！
ジェフのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、プーが使う）
○○○○は　さいあくビームを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

ガイアビーム
せつめい
◆ジェフが
そうびできる
ぶき。
つかったとき
（通常時）
◆ガイアビームは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・ジェフが使う）
ジェフは　ガイアビームに
そうびしなおした！
ジェフのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、プーが使う）
○○○○は　ガイアビームを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

おうじゃのつるぎ
せつめい
◆プーが
そうびできる
ぶき。
◆こうげきりょくアップだ。
つかったとき
（通常時）
◆おうじゃのつるぎは
「そうび」するグッズです。
（バトル中・プーが使う）
プーは　おうじゃのつるぎに
そうびしなおした！
プーのこうげき！
○○○○に
××のダメージ！
（バトル中・ネス、ポーラ、ジェフが使う）
○○○○は　おうじゃのつるぎを
そうびできなかった！
しかたがないので
もとのぶきで　こうげきした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

コンバットヨーヨー
せつめい
◆なるほどいいぶき。
つかったとき
（通常時）
◆コンバットヨーヨーは
「そうび」するグッズです。
（バトル中）
○○○○は　コンバットヨーヨーに
そうびしなおした！
○○○○のこうげき！
○○○○に
××のダメージ！

かがやくおまもり
せつめい
◆ボディに　そうびするもの。
◆パラライシスこうげきから
みをまもる。
◆スピードも
あがる。
つかったとき
（通常時）
◆かがやくおまもりは
「そうび」するグッズです。
（バトル中）
○○○○は　かがやくおまもりに
そうびしなおした！

314

グッズの名前

グッズの説明文

グッズを使ったときのことば（状況別）

機種ごとのメッセージの違い ………… Script changes over time

ゲームボーイアドバンス（GBA）版

【オネット】ポーキーの家 1F ➡P.018

◆ほんとに　うちのひとの
おひとよしにゃ　あきれるよ。
◆しょうじきもんは　そんして
ばーっかり‥‥
◆あたしらみたいに　ね。
◆キイイー！
こうるさい　ハエだよ！
しんで　じごくへいけ！！

【オネット】ホテルオネットなど ➡P.025

◆おたがい　よくやったよな。
◆それじゃ　でんげんを　OFFに
しなさい。　わかったね。

【オネット】オネット市立図書館 1F ➡P.020

◆ハーイ！
◆こどもに　かしだしできるのは
ちず　くらいのものだけど　いい？
はい　いいえ

◆じゃ　どうぞ。
◆オネットのまちだけじゃなく
のっていないばしょ　いがいは
ぜんぶ　このちずにのってるし
◆スタートボタンをおせば
いつでも　みることができるから
べっんりよお。
◆ウフッ　‥‥あなたのしってる
その　ボタンよ。ウフフ。
◆（ネスは
まちのちずを
てにいれた）

（ほかのメッセージはスーパーファミコン版と同様のため省略）

【オネット】屋外 ➡P.023

◆（おれは　てきじゃない。
ただの　もぐらさ。
◆てきと　たたかうときの
コツを　おしえようか？
はい　いいえ

◆（いいかい？　ポイントは
たたかいに　はいるまえの
からだのむきだ。
◆じぶんのせなかや　よこを
てきにタッチされると
◆せんせいこうげきを
ゆるすことになる。
◆そういうときは　がめんが
‥‥あ　いやいや　めのまえが
いっしゅんあかく　なるはずだ。
◆ぎゃくに
てきのせなかや　よこを
うまく　タッチすれば
◆かならず　こちらが
せんせいこうげき　できる。
◆そんなときは　がめんが
‥‥あ　いやいや　めのまえが
みどりいろに　なるからね。
◆ま　ようするに‥‥
まえむきに
たたかおうってことさ）

（ほかのメッセージはスーパーファミコン版と同様のため省略）

【オネット】アッシュ・ホスピタル 2F ➡P.028

◆（とうびょういんでは
「はかいし　かくやすセール」は
しておりません。
◆　オネットびょういん）

【オネット】オネット市役所 2F ➡P.026

◆やややや　はじめまして
ネスさん。
しちょうのG．H．ピカールです。
◆まちのワルどもを
まるめてダンゴにして
ポコポコにたたきまくって
◆けっとばして　かみついて
どげざさせて‥‥
◆もうにどと　わるさはしません　と

424

ソフトのバージョン（機種名）

そのことばを話す特別な条件

ことばを話す人の見た目とことば

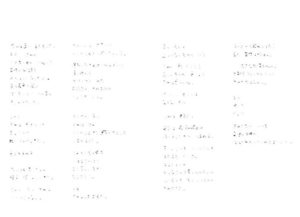
選択肢とそれぞれを選んだ先のことば

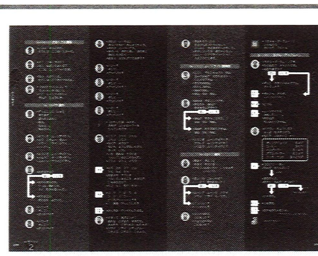
機種ごとのメッセージの違い。

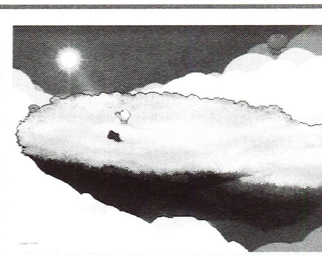
『MOTHERのことば。』には、3タイトルともオリジナル版（※）のことばをメインに収録しています。のちにほかのゲーム機でも遊べるようになった、『MOTHER』と『MOTHER2　ギーグの逆襲』は、その際に一部変更されたことばも掲載しています。



特別なシーンは特別なページで。







※……『MOTHER』はファミコン版、『MOTHER2　ギーグの逆襲』はスーパーファミコン版、『MOTHER3』はゲームボーイアドバンス版。

MOTHER™ のカバー、毎年あります。

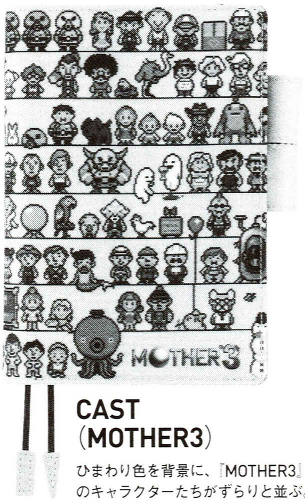
LIFEのBOOK ほぼ日手帳

「ほぼ日手帳」は持つ人それぞれが、日記、スケジュール帳、スケッチブック、スクラップブック…と自由に使える「LIFEのBOOK」。2021年10月現在、販売中のカバーをご紹介します。



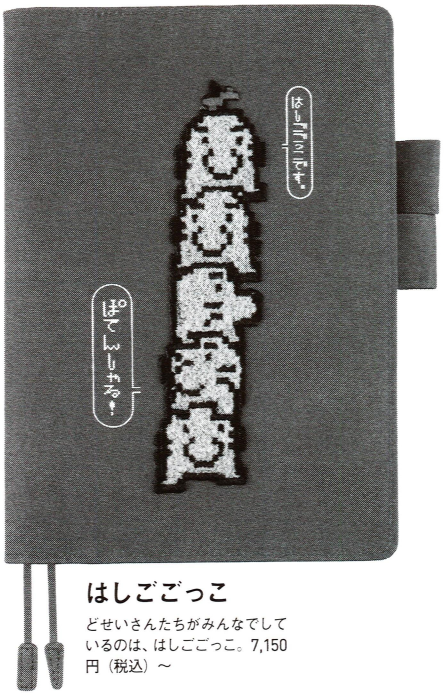
BEGINNINGS

第1作目の『MOTHER』のパッケージとおそろい。シリーズを象徴するデザインです。3,850円（税込）～



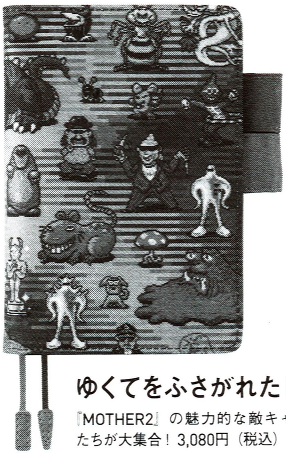
CAST（MOTHER3）

ひまわり色を背景に、『MOTHER3』のキャラクターたちがずらりと並ぶ。3,080円（税込）～



はしごごっこ

どせいさんたちがみんなでしているのは、はしごごっこ。7,150円（税込）～



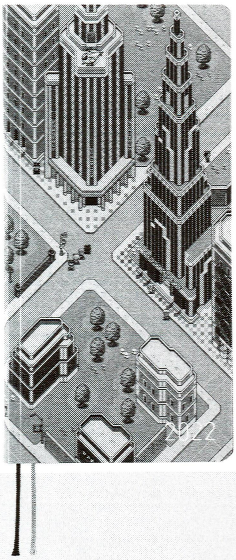
ゆくてをふさがれた！

『MOTHER2』の魅力的な敵キャラたちが大集合！ 3,080円（税込）～



weeksカバー CAST（MOTHER2）

長財布やパスポートケースとしても使える革カバー。16,500円（税込）



weeks フォーサイド／ムーンサイド

表側は大都会フォーサイド。裏面は、ようこそムーンサイドへ。2,860円（税込）

☞ https://www.1101.com/store/techo/

ほぼ日

MOTHER™のグッズ、「MOTHERのおみせ」で販売中！

「ほぼ日ストア」の「MOTHERのおみせ」では、
名作の復刻や、あたらしいアイテムを開発して販売しています。
2021年10月現在、公開されているアイテムのなかから、
人気のアイテムをピックアップして紹介します。



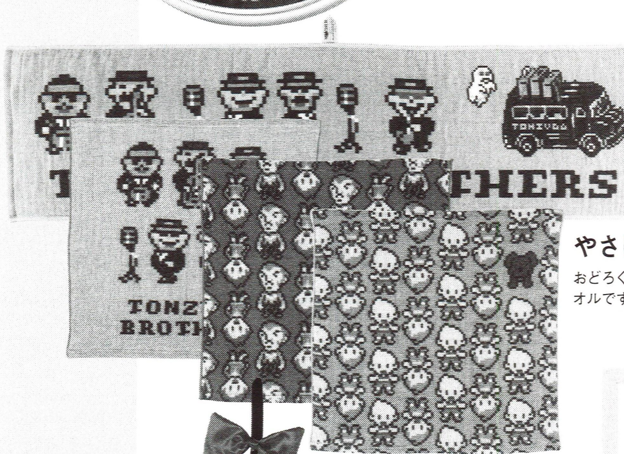
真鍮のキーリング
使い込むほどにツヤと深みが増します。7,700円（税込）



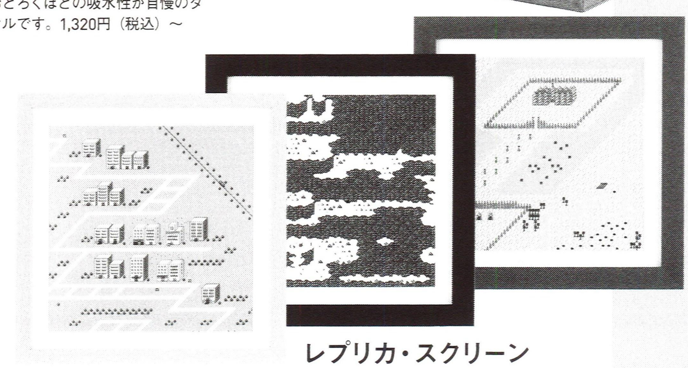
フランクリンバッヂ
尾張の伝統工芸、七宝焼の手法で作りました。3,850円（税込）



ほぼ日の永久紙ぶくろ
紙袋のかたちをしたポリエステル100%の軽くて丈夫なバッグ。1,760円（税込）



やさしいタオル
おどろくほどの吸水性が自慢のタオルです。1,320円（税込）～



レプリカ・スクリーン
ゲーム画面をそのまま部屋の壁に。16,500円（税込）～



ぬいぐるみ どせいさん「ひとをだめにするです。」
ふわふわでもちもちのどせいさんです。3,465円（税込）



ゲップー ぬいぐるみ
2010年に世に出たぬいぐるみを復刻。2,530円（税込）



MOTHER Tシャツ（RED）
アメリカ産コットンを使用したタフなTシャツ。4,950円（税込）



マグネットマスコット
冷蔵庫などにくっつけて、いつも一緒。1,100円（税込）～

撮影　大江弘之

☞ https://www.1101.com/mother_project/

ポリアンナ2　"MOTHER" OFFICIAL COMIC

Pollyanna 2

MOTHER official comic Pollyanna2
2021年10月21日　第1刷発行

発行者　ほぼ日刊イトイ新聞

スタッフ　佐藤祐二［部活］
神村正樹［部活］
永田泰大［ほぼ日］
渡辺弥絵［ほぼ日］
冨田裕乃［ほぼ日］
杉本奈穂［ほぼ日］
中神太郎［ほぼ日］

進　行　田中朋子［ほぼ日］

編集協力　小原 久［東京テキスト］
穴水菜水［部活］
相　談　堅田浩二

デザイン　清水 肇［prigraphics］
表紙イラスト　ア・メリカ

感　謝　MOTHERファンのみなさま
協　力　任天堂株式会社

印刷・製本　凸版印刷株式会社

発行所　株式会社ほぼ日
〒101-0054　東京都千代田区神田錦町3-18 ほぼ日神田ビル
ほぼ日刊イトイ新聞　https://www.1101.com/

JASRAC　出　2107908-101

ISBN978-4-86501-604-8 C0979

MOTHER™

MOTHER™ 2 ギーグの逆襲

"MOTHER" OFFICIAL COMIC Pollyanna 2

本のおまけの耐水ステッカー

※水に強く、やぶれにくい、屋外でも使えるステッカーです。

※素材：ポリプロピレン

MOTHER® 3

SMAAAASH!!



9784865016048
1920979024007
ISBN978-4-86501-604-8
C0979 ￥2400E
定価：2640円
発売：株式会社ほぼ日







9784865016048
1920979024007
ISBN978-4-86501-604-8
C0979 ¥2400E
定価：2640円
発売：株式会社ほぼ日



